
D之食卓简明攻流程
中日两国游戏玩家境况比较
超级俄罗斯方块三代
勇者斗恶龙IV之完全战略
大航空时代 I
游戏创意纵横谈
黑暗王座完全攻略
电玩一族
②
GAME FANS
航空工业出版社

传媒中的游戏主角形象



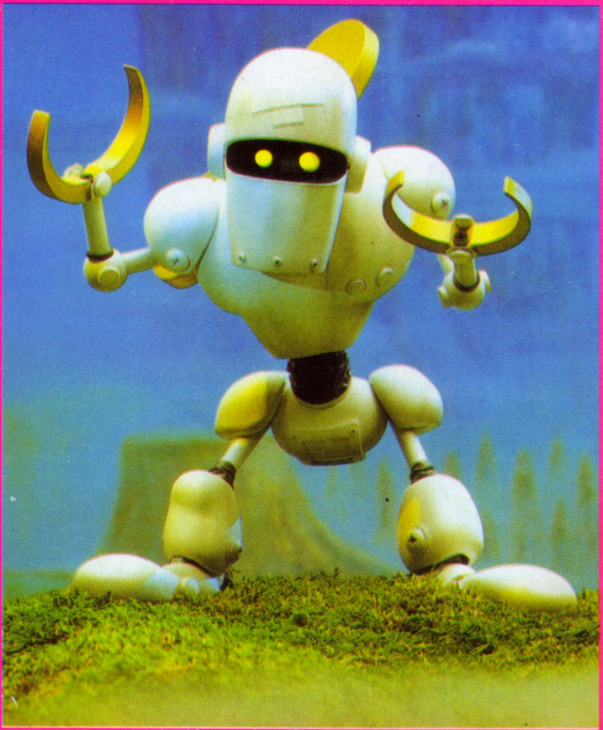
▲“天地创造”主角鬼动精灵



▲“幻史世界纪”主角虎胆龙威



▲“妖怪百鬼夜行”主角人如其名



▲“特鲁尼克大冒险Ⅱ”主角莫测高深

目 录

玩家论坛

中日两国游戏玩家境况比较 ………… 1

世嘉天地

最经典之麻雀GAME
——麻雀恶魔塔 ………… 2
大航空时代Ⅱ ………… 4
信长之野望之霸王传 ………… 5

天堂之音

一款别具风格的赛车游戏
——“零四冠车赛车”内幕大公开 ………… 7
ROCKMAN X2 ………… 14
勇者斗恶龙Ⅵ之完全攻略 ………… 17
超级俄罗斯方块三代 ………… 20

PC CLUB

LARRY 富家公子Ⅵ完全攻略 ………… 21
PC新游戏巡礼 ………… 26
黑暗王座完全攻略 ………… 29

电玩一族

第2辑

GAME FANS

攻略详解

栏目介绍

○玩家论坛
电玩英雄们的奇思怪想篇，代表玩家之光荣与梦想

○世嘉天地、天堂之音
注目最新力作，提供完全攻略，令FC－SFC－SEGA FANS为之振奋

○PC CLUB
介绍电脑GAME，推出克敌制胜的工具软件以及POWER UP的PC技巧

请高水准的电玩一族
读高品位的《电玩一族》

○次世代风暴
领先群雄，风云再起，未来之展望及光碟之作

○游戏心得
行家里手之经验值

○藏经阁
包罗万象的游戏百宝箱

○电玩文化圈
以多种形式辐射电玩之光芒，兼或有电玩科幻小说

○海外星云
来自海外的GAME消息，开拓玩家视野

○电玩大观园
撷取玩家瞩目之事，奉献编辑忠热之心

○特快专递
各种机型之最新力作

次世代风暴

龙精虎猛次世代 …… 32
D之食卓简明攻略流程 …… 36

游戏心得

日本将棋游戏玩法详解 …… 37
台湾16张麻将简介 …… 39

藏经阁

密码宝与金手指 …… 40
详说SLG游戏 …… 41

电玩文化圈

游戏创意纵横谈
——兼为国内软件公司献策 …… 45

海外星云

探险、恐怖游戏纷来沓至 …… 48

电玩大观园

GAME点将台 …… 50
秘技大串烧 …… 52

特快专递

斗魂烈传等 …… 56

廖公主编　**电玩一族**　第2辑　攻略详解

航空工业出版社 出版发行
（北京市安定门外小关东里14号　100029）
煤炭工业出版社印刷厂印刷　全国各地新华书店经售
1995年12月第1版　1995年12月第1次印刷
开本：787×1092 1/16　印张：4　字数：60千字
印数：1—30000 定价（共六辑）：33元本册定价：5.50元
ISBN 7—80046—975—1
Z·136

图书在版编目（CIP）数据
电玩一族/廖公主编．—北京：航空工业出版社
1995.10
ISBN 7—80046—975—1
Ⅰ．电…Ⅱ．廖…Ⅲ．①微型计算机—通俗读物②电子游戏机—通俗读物 Ⅳ．①TP36—49②6898
中国版本图书馆CIP数据核字（95）第18895号

图书捐赠：失意的撒旦　扫描：GXB　完成日期：2015.11.2

中日两国游戏玩家境况比较

近年来，国内游戏贩卖业发展势头迅猛，尤其是大、中城市更为明显。除了一般综合性商场大都设有游戏机柜台外，不断冒出来的游戏机专营店更是游戏贩卖业走俏的一个重要的标志。也正是拜托了这些大大小小的游戏机专营店，才使国内玩家能够及时领略国外最新游戏设备的风采。去年11月，世嘉公司的土星机推出后不久，北京的游戏机专营店就人头攒动，游戏玩家们争睹土星“VR战士”的雄姿。现在，你随便进到一个游戏机专营店里，就会发现，次世代游戏机军团的各类主机，以及与其相关的各类游戏软件，琳琅满目应有尽有，至于16位的世嘉机、超任机就更不用说了。一句话，国外游戏玩家所能接触到的机型和游戏，几乎是同步地运到了国内游戏玩家的眼前。正是基于这种情况，使我具备了比较国内外玩家境况的条件，也使我们很自然地就产生了做这种比较的意愿。

既然要做这种比较，首先关键是要选定一个比较的对象。顺理成章地我们就把日本的游戏玩家选为比较的对象了，原因很简单：我们一衣带水的邻邦日本可以说是游戏业的泱泱大国，游戏业已经发达到一个相对稳定的阶段，选来做比较的对象应该是具有典型意义的。

先从8位红白机说起。国内有数千万游戏玩家，而8位红白机应该是他们中绝大部份人的战略武器了。也正是这种现状，使得8位兼容卡铺天盖地，无处不在。这种8位兼容卡，是国内厂家制作的，基本上全部为黄色塑料外壳，故俗称“黄卡”。黄卡的价格高低不等，好的游戏总是贵些，大部份的价位都在20碗至30碗牛肉面的价值之间吧（读者耐心看下去，就会明白我们为什么选牛肉面做价值基准了）。市面上能见到一些日本原装卡，但价格自然要高些了。日本原装卡种类比较多的地方，在北京当数甘家口商场北侧街道边的地摊了，记得前两年还不知道次世代是什么东西的时候，一些精彩的游戏的日本原装卡（注意，还是旧的！），比如“太空战士三代”、“武田信玄”之类，总要卖到六七十碗牛肉面，现在到了次世代时代，可那些日本原装卡依然身价不凡，一般没有三四十碗牛肉面是不答应的。

反观日本，说8位机已被淘汰出游戏机舞台并不为过。这几年日本已很少出品8位游戏卡了，最近到未来很长一段时间，似乎只有一家公司准备推出一款围棋游戏的8位卡，供某些残余的8位机遗老聊以解忧。至于8位卡的贩卖，已经基本退出了新品舞台。在数年前，8位机旧卡的生意还是有人做的。在东京最著名的电器一条街秋叶原一带，游戏机专营店里有时会放着一只敞口的大木箱，里面装满了8位卡（当然都是原装的）供人随意挑选；有时店主仔细些，会把这些8位卡用橡皮筋——别在一张一人多高的大板上，索性请出店外，立在门边，一旦有途经的玩家相中其中某款，在门口招呼一声，店主应声而出，一手交钱一手交货，立刻成交。有趣的是，日本玩家买游戏卡，从来不试，而游戏店里也没有试卡这一道销售工序，这一点与我们国内玩家买卡时的程序是大相径庭的，可能是因为质量过关，绝少有出问题的情况，故此买卖双方自然不必再去浪费时间了。至于上述那些8位卡的价格，一般在半碗至一碗海鲜面之间（在日本作为快餐的海鲜面一般1000日元一碗）。

8位机的情况说得不少了，下面把16位机和次世代机的情况再做做比较。16位世嘉机的普及率在国内玩家中也是比较高的，至少在大、中城市的玩家中是这样的。世嘉机对他们来说已不是什么新鲜东西了。世嘉兼容卡的价格与8位卡基本持平，有些新的好游戏要贵些，可再贵有50碗牛肉面也拿下来了。世嘉机也还不算贵，也就百十来碗牛肉面，可超任机就不行，怎么也得200碗牛肉面，玩家出手时自然要费些斟酌了。在日本，玩家要添置一枚16位游戏卡要10碗海鲜面，一台超任主机大约也是10碗海鲜面。至于次世代游戏机方面，中日两国玩家的感受可能相差更大一些。国内玩家要想过次世代的瘾，先要用600～800碗牛肉面端回一台主机，此后，每要玩一种游戏正版CD盘怎么也要120碗牛肉面才能换回来，怎么说也是个不小的负担。日本玩家相应要轻松些，30碗海鲜面可以拿回一台次世代主机，5碗海鲜面一张CD盘游戏盘（自然是正版的了）。话说到这儿了，两国玩家的基本境况想必读者已了然于胸。之所以用牛肉面、海鲜面来做价位基准，是基于“民以食为天”这一颠扑不破的真理。人是铁，饭是钢，先要吃饱了肚子才能去做别的事情，对这点玩家们想来是不会提出异议的。好了，如果玩家朋友们能明白这个道理，能根据自已的实际情况量力而“玩”，不去盲目攀比别的玩家（包括别国玩家），能按自已收入的牛肉面碗数，合理安排确保自已的HP和MP不减值，把G集攒到一定值后再去道具店购买装置，那我们这篇短文的目的也就算达到了。

下一辑我们“玩家论坛”的话题是：“游戏业应该有旧货市场”，敬请读者留意。

文/扶桑

最经典之 麻雀GAME



麻雀恶魔塔

文·无道

机种:MD	类型:麻雀	容量:16M	厂商:C&E

1994年来一直让玩家赞叹不已的台湾全崴资讯股份有限公司(C&E)1995年8月又有新的举动，于SEGA推出一款麻雀力作——麻雀恶魔塔，其中包括故事模式和对战模式两种玩法，同时玩家可设定13张或16张两种麻将玩法，主角和对手都拥有多种的高深秘技，如天眼术、强力自摸等，技术加上魔术，使牌戏变为一种复杂多变的战斗，与玩家一种耳目一新之感。诸位，是不是手已经开始痒了？

故事梗概

黑社会头目乔治三郎所主持的麻雀馆霸业一直是以霸主地位带领着同道群雄。不料后来因受迫于一股新兴恶势力——麻道盟而濒临势微衰败的厄运，而麻道盟仍然步步进逼，昔日霸主的地位危在旦夕。乔治三郎的义子龙之介担心义父艰苦创立的江山将沦为他人争夺厮杀的目标，于是决定只身前往仇家的最高总部“麻雀恶魔塔”，为义父取回那枚被掠走，象征黑道至尊地位的“传承令牌”，听过义父临行前一番叮咛，赌技高超的龙之介毅然走向恶魔塔，迎接他的将是各种阴险狡诈的魔兽。龙之介要打破12层魔物把守的关卡，去击败最终的强敌麻魔神僧，夺回象征荣誉的宝物——传承令牌。

操作说明

START:开始

十字钮:移动位置/选择

A键:进入和离开秘技表

B键:未摸牌前:

进入或离开吃、碰、杠和菜单

摸牌后未出牌前:

进入或离开杠、自摸、立直菜单

C键:确认指令/摸牌/出牌

选项说明

游戏有一个片头演示，你尽可静心观赏到结束，便可以开始经受一场惊心动魄的麻将之旅，标题画面共有四种选项，分别是OPTION、CONTINUE、NEW GAME和V.S.MODE，下面分别讲解。

<ORTION>

在OPTION中你可以改变GAME MODE的设定，如果你熟悉日本麻将玩法，可设定13张牌玩法；否则笔者建议你选16张麻将；还可以测试游戏中各种BGM效果音乐。以上设定用十字钮的左右改变，测试BGM时必须用C键确认。

<CONTINUE>

如果你选择了CONTINUE并按C键确认，那么COMPUTER会请你输入一段接关楼层的9位数密码，该密码是在每一次打败各楼层的魔头后由电脑随机产生的，每次都不同，所以你一定要注意记录准确，以免徒劳心机。

输入密码时，左右键移动输入位置，上下键可以改变字母设定，正确输入后再按C键确认就可以顺利接关了，士隔三日一定要刮目相看呀！

有一点你必须特别注意的是在用C键完成密码确认后，必须再按上键才能顺利进入接关楼层，如果不慎按到下键，那么接关会失败，只好练功得分了。

<NEW GAME>

如果在NEW GAME字样位置按下C键即可以开始新的闯关游戏，暗藏杀机的麻雀恶魔塔里，众多凶残成性的麻将魔兽都具有各自身怀的绝世魔法，将使你的麻将功力倍受挑战，其中滋味只有自已体会得到。

不过当勇往直前接受挑战的同时，莫要忘记你也是一个拥有多种高深秘技的高手，能够扬己之长，攻敌之短才是成功的唯一法宝。只要方法对路，对手也都是纸老虎。

<V.S.MODE>

这是一个供你练习的好场所，每只魔头不再使用绝世魔法，你尽可以坦荡荡地和它们来一场公平的君子之争，当你用C键确认后，12只魔头将随你选择对战，选定后用YES确认即可。

注意，随着战斗展开，魔头的生命值会按顺序逐步提高，就是说，不论你按什么顺序选择敌人，最后一只魔头总是最强大的。在这个模式下，你只能训练你的牌技，真正的法运用还是要到故事模式的实战

中去摸索。

魔兽档案

魔兽的魔法招术固然可怕，但是只要能充分掌握其特性，适时地施展秘技或利用各种技巧予以回避，其实也不难化险为夷。

以下就针对各个魔兽的习性提供一份详细的档案，希望有助于你闯关过程。

●魔兽名：巨手象人 ●守关楼层：1楼电梯 ●HP值：10000 ●使用魔法：巨掌遮牌术 ●魔法影响：巨大的手掌迅速飞出，遮住你的3张牌使你看不见。	●魔兽名：独眼兽 ●守关楼层：2楼电梯 ●HP值：12000 ●使用魔法：出狠拳 ●魔法影响：被击中时HP会减500点。
●魔兽名：变体异形 ●守关楼层：3楼电梯 ●HP值：16000 ●使用魔法：绿液粘牌术 ●魔法影响：若碰到有粘液的牌，HP会减5000点。	●魔兽名：无头魔 ●守关楼层：4楼电梯 ●HP值：20000 ●使用魔法：脑毁波 ●魔法影响：你的思维一片空白，手牌也变成花牌。
●魔兽名：蛇蝎女 ●守关楼层：5楼电梯 ●HP值：24000 ●使用魔法：迷化术 ●魔法影响：使你全身僵硬，手无法控制进牌。	●魔兽名：盔甲武士 ●守关楼层：6楼电梯 ●HP值：28000 ●使用魔法：大藏刀 ●魔法影响：你的1只牌被砍碎。
●魔兽名：科学怪人 ●守关楼层：7楼电梯 ●HP值：32000 ●使用魔法：电击术 ●魔法影响：强电流使你麻痹，暂时失去吃碰杠能力。	●魔兽名：不倒老翁 ●守关楼层：8楼电梯 ●HP值：36000 ●使用魔法：幻影倒牌术 ●魔法影响：牌应声倒地，暂时看不见牌面。
●魔兽名：蜘蛛精 ●守关楼层：9楼电梯 ●HP值：40000 ●使用魔法：吸精大法 ●魔法影响：每当你出牌时减1000HP。	●魔兽名：未来忍者 ●守关楼层：10楼电梯 ●HP值：50000 ●使用魔法：神偷大法 ●魔法影响：你会感到虚弱不知不觉HP、MP被偷走。
●魔兽名：口臭魔 ●守关楼层：11楼电梯 ●HP值：60000 ●使用魔法：反胃臭气 ●魔法影响：头晕而无法施展秘技	●魔兽名：冰魔 ●守关楼层：12楼电梯 ●HP值：75000 ●使用魔法：冰海冻结术 ●魔法影响：3只手牌被冻住无法使用。
	●魔兽名：麻魔神僧 ●守关楼层：传承令牌宝塔 ●HP值：100000 ●使用魔法：无 ●魔法影响：无

秘技说明

随着打败魔兽的次数及时机，MP值会随之上升，这也使你可用的秘技有越来越多的选择余地。

无论任何时候，只要想使用秘技，都可以按A键打开秘技选择表，或是再按A键关闭秘技表。选择表出现时，可用方向键将光标移到想施展的秘技位置，用C键确认。

要注意的是，秘技可以多项同时使用，例如在选霸王和牌后再重复选强力自摸或威逼邪术以确保一定和牌，光用霸王和牌是不保险的。选用决定后就无法再取消了，秘技会在恰当的时机自动启用。

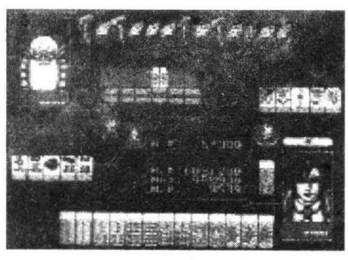
龙之介本人就是麻坛高手，他有10种秘技可用：

秘技名	MP	秘技效果
归元神术	20	HP即时恢复1000
瞒天换术	40	轻易地在敌人面前换牌
解咒神术	60	化解敌人魔法，不是每次奏效
天眼神术	80	透视对手的牌
捞月幻术	100	可由海底摸出最需要的牌
大挪移术	120	反弹敌人魔法，可伤敌人5000HP值
威逼邪术	150	威逼下使得魔兽放铳
强力自摸	200	听牌后马上自摸
还魂阳术	300	HP瞬时完全恢复
霸王和牌	400	和牌时将敌牌震碎，可伤敌10000HP值

游戏评价

这是一个不错的麻将游戏，将13张和16张麻将综合起来，给玩者一片广阔的天地。对于不熟麻将规则的玩家，本款游戏也要以视为一盘教学术。另外，一高深莫测的法术运用给更高阶层的玩友增添了不少的乐趣。唯一不太满意的是对手是怪物，没有真正的人类对手。

本术一经上市就颇受欢迎，300多元的价格甚至超过了创世纪、大战略、梦幻之星等劲术，也说明了本卡的确是超值的。



◀用霸王和牌重伤敌人首领

大航空时代Ⅱ

文/庄哥

机种:MD	类型:SLG	容量:8M	厂商:KOEI(光荣)

KOEI(光荣)公司可谓是一间玩者皆知的公司了。其制作的SLG游戏不知迷倒了多少SLG玩家:从《三国志》到《水浒传》,从《大航海时代》到《大航空时代》,真可谓:有SLG必有KOEI。

KOEI(光荣)在其模拟航空事业管理游戏《大航空时代》大受欢迎之后,又推出了第二炮,《大航空时代Ⅱ之航空霸者》,在MD版上推出。

这游戏将1955年至2020年间划分为四个时期,每一个时期都有其独特的航空用具,喷射航空机和其间发生的各种各样的事件。

玩家在游戏中要扮演一名航空大亨,将自已的航空事业逐渐开拓到世界各地,将公司势力扩大,以赚取更多的利润。当然,要赚取和开拓航空路线,就得先买飞机,并需花时间与其他都市交涉。如果你资金充裕,还可以将自已的业务扩展到其他行业去。记住:积极争取乘客是你首要的工作,优柔寡断是万万不可以的。

游戏分为的四个时期亦相当有趣,其中第三和第四部分描述了未来,你会看见从未见过的飞机。游戏的结束条件也很现实,以三个月作一次业绩比较,若全年出现赤字,游戏便自动终止了。小心啦!

另外,游戏还设计了一些影响公司的事件,大致可分为两方面:大则有殖民地独立、战争;小则有暴风雨、罢工等,这些都会在游戏期间发生。当某一事件发生,该都市的参数就会改变,假如改变的都市正位于你的航空路线上,那么你就得小心了!观光旅游、奥运盛事当然属于正面改变,旅客会蜂涌而来,这可是赚取金钱的良机噢!反之,地震、意外、战争等,则将会使都市的变数转向负面去。(天灾啊!无可奈何,赔啦……)

我们一齐来开始这个《大航空时代Ⅱ》游戏吧,从中探索里面的攻略秘决吧!首先,在五个难度选择中选择这个BEGINNER专用的最初级版本,将自已假设成一个初出茅庐的航空界人物,然后逐步将事业推广开去。

这个全无才能和经验的人,一开始便要肩负重担。那么,你不如先依从能干部下的话,有位明艳照人的女秘书会给你很多忠告,譬如:先开设东京至大阪之间的航道试试看吧……首先要争取客路,然后再着手拓展东南亚市场。比较可取的方法是先从附近的都市开始。购入飞机要预先三个月付订金,要及早动手呀!一个回合之后会出现“会社结果报告”,若航空事业经营得当,可利用盈余赚入的钱购入酒店和度假区,进一步扩展业务。

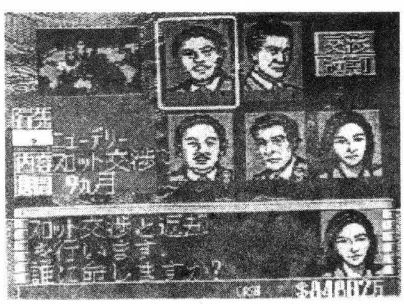
要领是:在未有对手出现时,快人一步开拓航道是必须的,当你开设某一航道后,敌公司就不能再开设了。

做为社长的你,是十分艰苦的,不但要留意旅客常到的城市,争取该地的乘客量,而且经营期间还必须小心陷阱。你要派手下去贿赂官员,刺探情报,十分辛苦。而你的事业亦不可能总是一帆风顺的,亦会遇到各种挫折失败,你要从失败中磨练成长起来,而且将自己公司的的航路伸延至世界各地去。你除了开发航道,也来进行酒店等的收购吧,否则业务不会增长。这些步骤完成后,你要开设欧洲新航道的梦想便会早日达到。

忠告:若你不擅于玩这类游戏,或是初玩者,最好尽量多开会,多听取高级干部的话,只要你肯接纳他们的意见,便不会吃亏。

最后,还要提醒诸位,当你在某种程度上了解到游戏的来龙去脉后,你便可开始由自已来作决定。你要留意世界每处发生的大事,开设航道于人多去之地。

请各位玩家用尽一切手段将事业扩展,把世界各国航空业网罗在你手中!(要成为大亨,还有很长的路要走……)



▲ 玩家要有深谋远虑的头脑才行



信长之野望

之霸王传

文/庄哥

机种:MD	类型:SLG
容量:16M	厂商:KOEI(光荣)

“光荣”是以模拟游戏而出名的公司，而《信长之野望》游戏系列更是光荣推出的游戏中之佼佼者，一直深受机迷欢迎。而这次在MD上推出的《霸王传》杰作里面亦充满构思新颖的系统！

《霸王传》是《信长之野望》系列的第五集，这次游戏大胆地放弃了前几集的“一国一城”制，把它改为“一国多城”制系统。亦因为这个缘故，玩者可在内政及军事两方面使用更精细的指令。

游戏的目的当然是统一天下，即是令全国的诸侯归顺。要达到目的，只有诉诸武力。要作出适当的部属，充分备战，便要从内政和外交两方面着手。内政方面，要发展领地经济、厉精图治、增强兵力。而在外交方面，则要手腕圆滑，甚至要缔结同盟，免受孤立围困，争取有利形势。如此这般，要统一天下，则指日可待。

玩者要在三个时代中叱咤风云，由于这三个时代分别有不同的诸侯、武将和领地，故所要求的战略也有所不同。

时代一　　1551 年

群雄割据时代，信长继承父亲信秀，成为织田家的当家后，立即平息家臣的叛变，所以元气仍未恢复，没能力攻打别国。

时代二　　1558 年

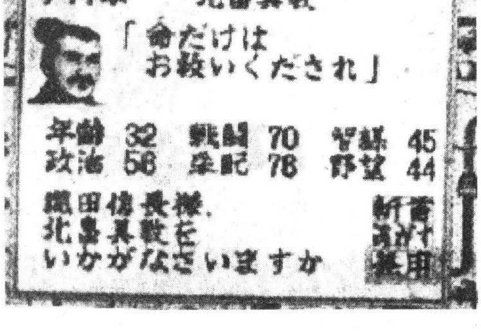
弱国被强国吞并的弱肉强食时代，信长完成了“美浓攻略”，然而，武田、上杉、北条、毛利和大友等诸侯对信长构成很大威胁。

时代三　　1582 年

信长以安土城为据点，派遣武将到各地，图谋扩展势力。但其他诸侯也为巩固地盘而想尽办法，阻止信长实现野心。(此时代乃尾章，但，好戏还在后头呢……)这回的霸王传，亦备有相当多的指令，虽在游戏中会使玩家有目不暇接之感，但这些指令调动的灵活正确与否，关系着游戏的进程乃至结局。下面就为各位玩家介绍一下这些指令。指令主要分为两大类：通常画面使用的主要指令，以及于战争中使用的战斗指令。游戏中，诸侯及武将皆设有称为“气合”的数值，每当运用主要指令，便会消耗气合；但之后它会自动逐步恢复。可见，假如部下武将人数过少，便很容易会浪费气合，所以在游戏开始后你要立即招纳武将。

这里介绍的“主要指令”是在城堡内进行领地的管理和备战工作的扩充。然而，由于只能在直接指令下指示诸侯或国君所在的城堡，故在战略上应把诸侯移动至比较重要的城堡。

内政　内政指令包括增加农地的“开发”、提高商业值的“商业”、整顿治安的“巡检”和加强防御的“改修”等，要好好地运用开发及商业指令，使自己成



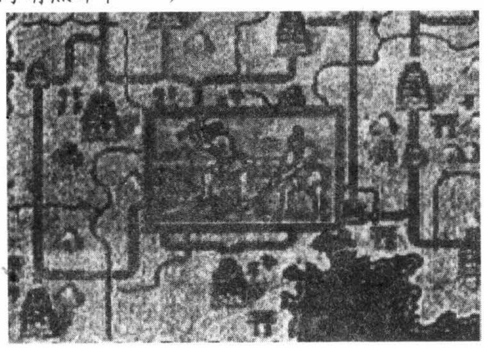
◀要注意人物的能量值

为一个富庶大国。

军事 若说内政指令是富国的指令，那么军事指令就是强兵的指令了！从兵士的招募、训练以及派往城堡的调动，都是利用这个指令来执行的。因为招募的士兵人数要跟国力相称，所以一定要用内政指令使国富民强。这就要求内政指令和军事指令运用灵活恰当，使二者完美地结合。

取引 取引即交易，就是买卖兵粮、枪炮及军马等指令。因为运用内政指令需要金钱，所以当身上没有钱，便要透过指令把多余的兵粮或军火转为金钱。是个很实际的设计。

外交 跟别国和朝廷展开外交关系的指令。这指令不能在诸侯所在城堡以外地方运用，使用对象亦不可以是附属别国的诸侯。像“缔结同盟”会带来很好的效果，譬如你和邻国缔结了同盟，你就可以放心地去出兵他国，不必担心邻国乘虚而入；而且在物资紧缺时还可向同盟国借入，多交些同盟国吧！不过为了完成大业，最后这些同盟国还是要消灭的。(似乎有点那个……)



▶努力开发使国富民强

人事 进行武将的人事调动的指令。可提升浪人，亦可选拨别国武将。稍后谈及的“论功行赏”亦是这指令的其中一种。

情报 了解本国的武器、领地、武将资料和家宝目录等情报的指令。而游戏设定的变更、资料存储和装载量(LOAD)等均是由此指令也来完成。另外，对别国进行战略的指令也在其中。“侦探”是打探其他城堡的内情；“内应”是诱敌武将背叛，来个“第五纵队”；“煽动”是令别国产生暴动；“流言”会使敌国诸侯和武将不和。还有暗杀别国文官武将的“暗杀”指令，不过成功率较低。

好了，看过了这些别具创意、设想周到的内政指令后，我们再来看看战斗指令。这些指令是与别国战争时使用的，可分为野战指令和围城指令。野战指令是攻击及防守并重的指令，而围城指令则只可在防守时使用，包括加强军队士气的“鼓舞”指令等。



◀要搞好外交关系

攻击 攻击指令包括有普通攻击、突击和炮击三种。其中炮击的攻击力最强，不过需要大量枪炮，而且在下雨或下雪时不能使用。但枪炮部队的攻击力是无可否定的，而部队的强弱则视负责指挥的武将能力和兵士受训练程度而定，要经常训练噢！

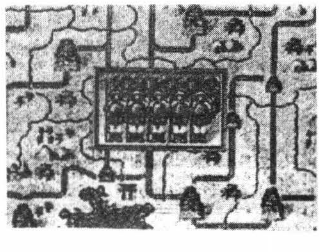
移动 游戏采用随应部队单位前进方向而改变防守力的系统。因此，不仅可进行接近或远离敌人的移动，甚至可以部属到敌部队侧面和背面而过的战术。记住，从后发动攻击最具杀伤力，正所谓“明枪易躲，暗箭难防”嘛！

工作 工作指令包括有：向敌人挑起战争，并诱之往对己方有利地点的“挑拨”；潜入敌部队和城堡，降低敌军士气和防御值的“潜入”；以及放火攻城的“火攻”。

而武将的使用方法是游戏胜负的关键。家臣的忠诚度随按功行赏而出现巨大变化，但由于不能透过数字了解此变化，故你会有着不知道家臣何时会谋反的隐患。然而，你仍可从气合的回复程度看出忠诚度。当气合的增加速度缓慢时，武将的忠诚心便值得可疑。气合的恢复程度是测量忠诚度的标准。回复速度越快的武将，忠诚度越高。另外，接纳军师的谏言且加以赞赏，武将的忠诚心定上升；而假如有功却得不到赞赏，便会令武将感到沮丧，以致忠诚度下降。因此，赞赏是不可吝啬的，一定要论功行赏争取人心哟！

总之，这是一款相当不错的SLG游戏，它在MD磁碟系统中的统一编号为16041，喜爱SLG的朋友们千万不可错过。

让我们南征北战，披荆斩棘，争夺大好江山吧！



◀军容还真整齐

一款别具风格的赛车游戏

——“零四冠车赛车” 内幕大公开

Media Rings 公司出品的“零四冠军赛车”是一款非常有趣的赛车游戏，用于超任机。它有两大特点：其一，比赛是在短程的直线赛道上进行的，长度仅 400 米，这款游戏的名称可能就是来源于此。由于赛道短且直，一场比赛在十秒左右就可以解决，颇似百米短跑的决赛，给玩家以一种非常刺激火爆的感觉。第二个特点是，这款游戏不仅有简单的人机对抗赛车模式，内容设计还有丰富的故事模式。在故事模式里，这款游戏就不仅仅是单一的 RAC(赛车)游戏了，而是揉合了 RPG(角色扮演)、TAB(桌上)、PZG(智力)、STG(射击)等多种游戏类型的一种混合游戏了。可能有的游戏玩家在看到本文前就已接触到过这款游戏，也感到此游戏颇为独特，可因为游戏提示均为日文，玩不了多久就受阻难行，进行不下去了，于是很难体会到这款游戏的有趣之处。考虑到这种情况，本文除对这款游戏做概括介绍外，还将有可能对国内玩家形成障碍的“关键点”一一点破，以使玩家能够顺利爆机。

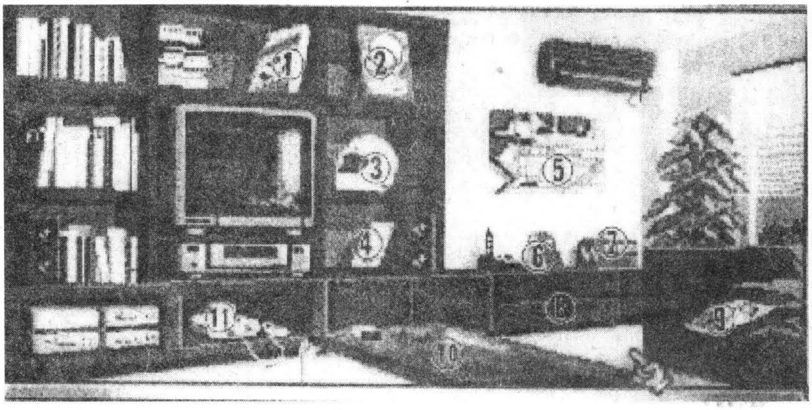
这款游戏故事模式的主人公，是一名参加大学入学考试名落孙山的青年。年方 18 岁的主人公，不甘命运的挫折，决心在自己所深爱的赛车运动上创出一番业绩来。要想进入赛车圈，首先要获得驾驶资格。主人公于是要到驾驶教习所(相当于咱们国内的驾校了)参加实地驾车考试和笔试。

在进入故事模式后到主人公能去驾驶教习所前，会有一段故事情节的演示画面，不懂日文的玩家不必管它的内容，只消连按 A 键让画面演示过去即可。这段故事画面的情节，不外是主人公名落孙山后，父母家人的教诲劝导，以及主人公简单的背景介绍等，为进入正题铺垫而已，于今后游戏进展无关键干系。经过这段铺垫，游戏画面转换为主人公的居室，这是本游戏的枢钮画面之一，利用画面上的游标，玩家可以从此画面转换到其它许多地方。此画面上摆放的物品（代表可去的场所），会随故事的进展有所增减变化。最开始时，玩家会发现，除了放在茶几上写有“CAR”字样的书包对游标有反应外，其它物品对游标均无反应。而这个“CAR”包，就能把主人公带到驾驶教习所去参加领取驾驶执照的考试。

在驾驶教习所，玩家先要参加实地驾驶考试。玩家要根据考官的命令，准确及时地做出相应的驾驶动作。考试官会发出 20 个命令，每个命令 5 分，玩家要获得 90 分以上才能及格，也就是说玩家至多只能做错二个驾驶动作。为便不懂日文的国内玩家能顺利通过考试，下面列表将玩家应该做的正确反应加以说明。

不懂日文的玩家只要记住，见到“1 速”、“2 速”及“发进”等汉字字样时，分别为表中的第 1、3 项，然后再把第 2、4 项中日文句首的样子记清能区分开何时为“空档”、何时为“刹车”，很容易就能通过实地驾驶考试这一关了。

实地驾驶之后是笔试。笔试是有关交通法规方面的问题。笔试共出 10 题，每题 10 分，玩家要答对 9 道题才能过关。每一道题，玩家可以有“はい”(对)或“いいえ”(错)两种选择。对于不懂日文的玩家，可以采用下面的方式来过关：记住每道题里面关键的汉字词汇（就等于记住这道题是什么了），每道题都选择“はい”，然后根据选择“はい”后画面的反应能知道这道题是应该选择“はい”，还是应选择“いいえ”



①可去购车场所
②申请正式参赛
③练习赛
④查阅车况
⑤进入另一枢钮：地图
⑥记录场所
⑦调整车况
⑧调换宝物
⑨去打工
⑩出现物品时要查看
⑪消遣游戏

日文内容	中文含义	玩家动作
日文句中出“1速”、“2速”、“3速”……时	1档、2档……	按X键,用十字键控制至合适档位
ギアなニユトラ……ニュトラルを……	空档	按X键,用十字键控制至N位
日文句中出现“发进”字样时	加速	按A键
アクセルを……ブレーキを踏ん……	刹车	按B键

了。这样，经过几次不及格的笔试，对于游戏中数量相当有限的问题，玩家就都清楚哪道该答“はい”哪道该答“いいえ”了，再参加考试就很容易得满分了。

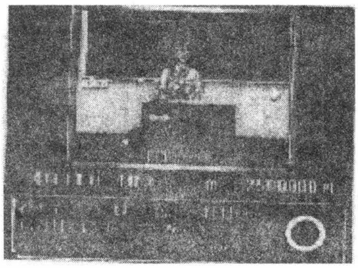
通过上面二项考试，主人公顺利领到了驾驶执照，回到自已的居室后，用游标在一本杂志上点一下，就可以去到一处赛车展示会。在那儿，主人公与一个名叫藤原大辅的车手赛了一回车（从严格意义讲，不能说是赛车，只是演示而已，这种横向移动的赛车与日后真正纵向赛道的赛车完全不同），结果惨败。主人公经此教训，始知做任何事都不能急于求成，明白了要踏踏实实从零开始，通过自已不懈的努力实现自已的理想。

玩家下面要把游标放在主人公居室的赛车目录上，这样就可以到赛车专营店去购买赛车了。到了专营店，店主表示主人公虽有驾驶执照，可是没有停车场所，尚不能购买赛车。主人公于是去找一处停车场的场主，可这个停车场主怎么也不答应让主人公停车。最后，主人公揭露停车场主是



▲实地驾驶考车并不难

▼笔试也好蒙混过关



个秃子（玩家把游标放到停车场主头发上点一下），停车场主要求主人公保密，允许主人公使用停车场了。

主人公持有驾驶执照，又找到了停车场，就具备了购买赛车的资格了。可游戏开始时，主人公只有250万日元的资金，用这点儿钱，只能买最便宜当然性能也最差的车。最便宜的车130.8万日元，买车后为使其在比赛中发挥正常，还要安装专用轮胎，发动机等零件，还要进行轻量化，汽缸研磨等调车程序，这些都要花费大量的金钱，250万元是远远不够用的。更何况用性能最差的车去参加比赛，离主人公要扬名立万的理想相差太远了。



▲注意他的头发，这是获得停车场的关键

游戏进行到这儿，主人公感到突出的问题是资金不足。为解决资金不足问题，为使主人公有财力能购买和安装调试出更有获胜潜力的赛车，游戏中安排了多种主人公挣钱的方式。

主人公可以去停车场打工，按老板的指示，把指定号码的车移至停车场大门处。这是一种非常简单的PZG（智力）游戏，玩家要在规定的时间内，移出尽可能多的车。共有5处停车场可供玩家选择，每处的难易度不同。视难易度的不同，玩家每移出一台车所获的酬金也不相同，从每台2000日元至每台12000日元不等。主人公也可以去当保安人员，这就是正统RPG游戏了。游戏初期，主人公负责保安任务的是一座四层的“港湾大厦”。主人公夜间去那里值班，要一层一层地巡查。巡查过程中会遇到各种各样的敌人，玩家要控制主人公以正统RPG的方式作战。消灭敌人后，会获得金钱和经验值。经验值到一定数值后，主人公的HP和MP都会增加，L（级别）当然也会升级。每层楼都是一个谜宫，有许有房间，有的房间里有宝箱，宝箱里是武器、防具、道具，有时直接就是一笔金钱。玩家控制主人公在谜宫里走动时，画面右上角会用粉红色的线路标示出玩家所走过的道路及所进过的房间，当主人公把整个一层楼巡查完毕时，粉红色的图示就会变成鲜黄色，表示这层楼已经巡查完毕。在游戏初期的四层“港湾大厦”里，各层楼之间是没有封印的，主人公可以随意到任何一

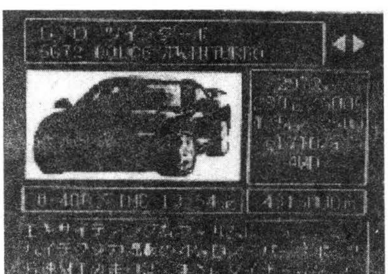
层楼去。游戏中期出现的“九龙大厦”就不一样了，这座十六层的大厦，各层均有封印，主人公必须从一层开始，巡查完一层谜宫才能打开下一层的封印，是有相当难度的。玩家在进行这个 RPG 游戏时，主人公的 HP 在敌人打击下下降，可以用道具和魔法来恢复，最初比较简单的方法是从楼里出来，出来后主人公 HP 即可复原。这样，在主人公 L 达到一定级别后，HP 也较高了，作战巡查就比较自如了。在“港湾大厦”，主人公只是孤身作战。到了“九龙大厦”，主人公就可以从 5 名同伴中选择出 2 名，组成三人军团联合作战了。这 5 名同伴使用的兵器、防具等等各不相同，能力倾向及魔法也各有千秋，配合得当的话，对战胜“九龙大厦”里的强敌是极有帮助的。

在 RPG 游戏的战斗中，主人公会遭遇到多达 90 多种的敌人。最弱的敌人 HP 只有 20，攻击力也只有 2，打倒它主人公只能获得 1 个经验值和 700 日元。最强的敌人 HP 在 10000 以上，攻击力也在 1000 左右，还会施用多种魔法，打倒这种敌人一次就能获得数万经验值和十数万日元的金钱。主人公和他的伙伴，总共可有 49 种武器 3 种防具和 34 种宝物道具可供选择使用，一共可施用 26 种魔法。武器、防具、宝物等的获得，分四种不同的途径：1、在商店购买；2、从宝箱里获得；3、打败敌人后缴获而得；4、随故事进展而获得。用主人公举例来说，一开始只装备“警棒”，攻击力只有 5，后来可从宝箱中找到“竹刀、”“木刀”，攻击力也都很低，再后随故事开展，获得从父亲的收藏品上挑选“月光刀”的机会，“月光刀”的攻击力高些，为 20。以后可在商店购买到铅剑、青磁剑等，随清关范围的增加，商店里的商品也有改变，一直可购买到攻击力为 55 的银剑。攻击力再强的武器，诸如攻击力 110 的减紫剑、攻击力 128 的漆黑剑等，在商店里就买不到了，只有打倒敌人从敌人身上缴获了。防具和宝物的情况与武器类似，要通过多种途径获得。至于魔法，是与一般 RPG 游戏一样，随施用者级别的增长而逐渐获得了一项一项魔法能力的。

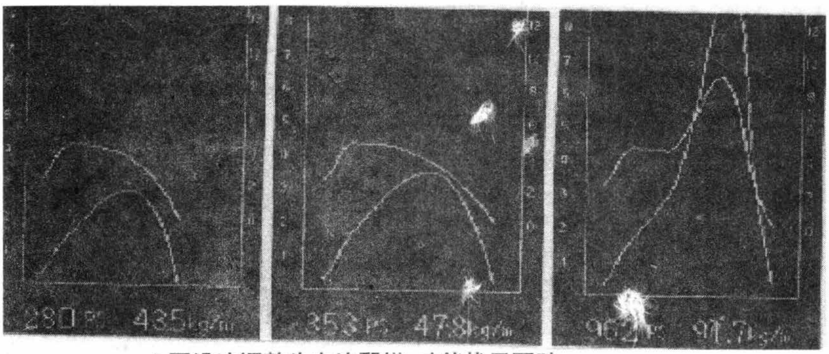
主人公做夜间保安人员的报酬，除了每打倒一个敌人会有相应的金钱收入外，每次去“港湾大厦”值班，有基本酬金 2 万日元，去“九龙大厦”值班，有基本酬金 3 万日元。而在“港湾大厦”，清完第一层谜宫后，另给 4 万日元酬金，以后每上一层楼，此项酬金增加 1 万日元。在“九龙大厦”，清完第一层谜宫后，另给 8 万酬金，以后每 一层楼，经项酬金增加 8 万日元。当然，这都是指主人公顺利完成任务的情况。若是主人公 HP 为 0 败下阵来，酬金就减半，主人公的伙伴中有人败下阵来，酬金也要减去四分之一，用做医疗治伤费。在游戏初期，主人公除了可当保安人员或去停车场打工挣钱外，还可以去参加晚间的车赛挣钱。主人公打算这么做的活，就要把手头的 250 万日元用掉，购一辆便宜车，然后用余款尽可能装备和调整这辆车，就可以参加比赛了。玩家只要把居室画面中的游标指向架上的头盔点一下就进入到晚间赛车画面了。这种晚间赛车，每晚举行八次，对手不是很强，可对初入此道的主人公来说，装备又不精良，要取胜也非易事。每次比赛，主人公都要交一定额度的参赛费，数值随主人公在赛车圈内的排名位置有关，排名越居前，交参赛费越多。若能获胜，主人公就能获得三倍于参赛费的奖金。但若落败了，参赛费就白扔了。因此，对玩家来说，选择以这种方式挣钱是一种较冒险的方案，因为不旦挣钱不易，而且还要先把 250 万日元投资于买车，弄不好就混得两手空空也没能挣来多少钱。

主人公无论通过何种方式挣钱，其目的都只有一个，就是要为自已装备一辆性能优异的赛车，以去参加比赛并获得胜利。在游戏初期，主人公至少要集攒到七八百万日元，才能为自己买一辆 2000CC 以下档次的价格二、三百万日元的车，并用余款做全面的装配与调整。一般购车后，就要同时买零件，零件共有 5 种，车上有七个安装位置，因此有的零件如发动机是可以安装二个的。装上不同的零件，赛车的响应曲线会发生相应的变化，玩家应该根据曲线变化的情况找出最佳的零件组合。安装零件之后还要进行调车，调车也是开支相当大的一项工作。主人公的赛车经过这二项程序，就可以实地参赛了。

玩家在主人公的居室里把游标指向一本黄皮证书点一下，画面就转人零四赛车的正式场地了。主人公最初所遇到的对手，实力均不强，排名在 300 名左右的居多。主人公若能战胜对手，就可以获得对手的排名位置。而这款游戏的最终目的，是主人公要战胜排名第一的车手，成为零四赛车的冠军。当然，这决不是一件简单的事，除了要有上乘的驾车技能外，赛车要好也是绝对关



▲购车要注意性能价格比



▲要设法调整为右边那样，才能战无不胜

键的要点。主人公经过初期阶段的比赛，获得一定的排名位置后，可以把游标指向居室里的红色日记本上点一下，这样就会转入存储画面，把游红进度存起来，日后就可以从存储处开始玩了。到游戏中期，随主人公在赛车圈内的排名位置的上升，主人公居室地图上可去的地点会有所增加。比如说，会出现第二家赛车专营店，出售2000CC以上的赛车，当然价格不菲，最贵的要970万日元，加上装配赛车零件和调车就更不得了了。还会出现一个名叫片品的人的家，主人公可以去那儿玩“战车对战”游戏，这是一种战车射击游戏，主人公若能5连胜，就能从片品家人手里获得一种有用的物品。此外，会有雀庄（即麻将馆）出现，这是继停车场打工和做保安人员之后，主人公又一处可以挣钱的所在。主人公到雀庄去打麻将，会有八名选手出来应战，主人公可以与其中三名摆上一圈。这八名选手，麻将技巧高低各不相同，有的擅长和清一色、混一色，有的擅做一条龙、三暗刻。主人公在雀战中，要摸清对手的路数，方能胜算在握。有趣的是，主人公在做保安人员时打倒敌人后所获的宝物中，有几种是能帮助主人公在雀战中获胜的，列表说明如下。这些宝物可以单独使用，也可以综合在一起使用。有了这些宝物，做成大牌赢大钱是易如反掌的事。可遗憾的是，这些宝物在商店里是购买不到的，只能靠做保安人员时打倒敌人，敌人掉落宝物后，为主人公所获得。为使玩家能心中有数，现把持有上面几宝物的敌人说明一下。“おと”ソニ持有“ペソキ”；“黑ヒヨゥ”持有“ノラ猫のエサ”；“尸”持有“カソナ”；“山ネコ”持有“ダソヤオゲローブ。这几种敌人都要到“九龙大厦”四层以上才会遇到。此外，玩家心中要明白的是，遇到这几种敌人（画面上会显示出敌人名称）后，把它打倒未必就能获得宝物。必须是敌人被打倒后失落了宝物才行，这点玩过RPG游戏的玩家想必是有体会的。

至于在雀庄打麻将赢钱的计算方法，也是满有趣味的。除了根据和牌的牌型算番数折钱外，最后还有一笔收入是与主人公在赛车圈内的排名位置有关的，其计算方法如下：

(300－排名位置)×100＋(半庄数×1万)

此外，若主人公在雀战中的通算胜点超过300，就可以获得一具金杯，此金杯在道具店可以卖到30万日元的价格。

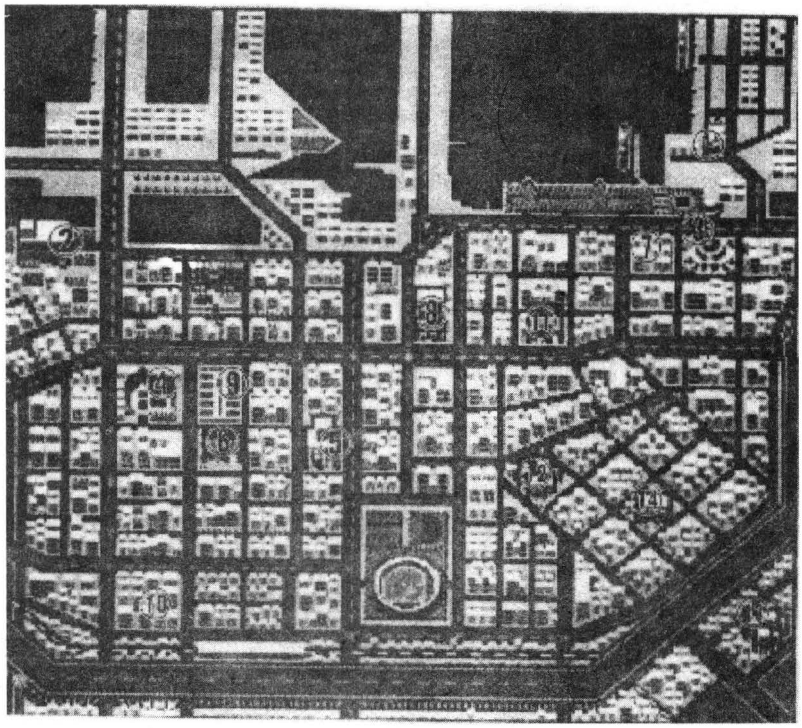
上面谈到做保安人员时缴获的宝物可用于雀战。除雀战外，缴获的宝物中也有些是可用于主人公在停车场打工的，使得停车场的搬车工作变得轻松易行。现把宝物名称列下：它们是“パワーモーター”和“ブデヅケモーター”，这样玩家就不用一个一个宝物去试了，至于这二个宝物的作用，就留给玩家自己去探讨吧。

本款游戏中，除综合了上面介绍的几种游戏，把它们有机地与主体赛车游戏交织为一体外，还含有一个小游戏。这个小游戏既不给主人公挣钱的机会也不提供什么物品，只是一个简单的纯消遣性的小智力游戏。这是一个类似“轰炸队”那样的游戏，共有100关，每关盘面情况各不相同，玩家要用有限个数的大、小二种炸弹，炸死盘面上的全部敌人。敌人共有8种，其HP从1至10不等，移动力则从1至3不等。而炸弹的杀伤力，是与其爆炸后的烟雾浓度有

宝物名称	宝物作用
ノラ猫のユサ	很容易抓到宝牌，形成役满牌
ペンキ	很容易做成清一色牌
カンナ	很容易做成暗刻牌
ダンセオグローブ	很容易做成断幺九牌

关的，烟雾浓度分四个等级，相应能给予敌人四种大小不同的创伤。此游戏的操纵方法如下：用十字键控吊炸弹位置，A 键放小炸弹，B 键放大炸弹。

到此，这款赛车游戏的内容可以说是基本介绍全了。玩家要想成为赛车圈内第一人，最关键之处是要集攒足够的资金，因为无论是买车，买零件，还是调车，都是需要大量金钱的。如果玩家想过全部 18 种赛车的瘾，单单购车就要 5890 万日元，真是一笔不小的数目啊！要集攒资金，来钱比较快捷稳妥，玩起来也比较刺激有悬念的，应该是当保安人员的 RPG 游戏了。为使玩家能顺利当好保安人员，本文特将“港湾大厦”和“九龙大厦”的谜宫的情况予以公开，这样玩家在前进的道路上可以轻松自如许多。



▲另一个枢钮画面，随游戏进展，会不断有新去处出现

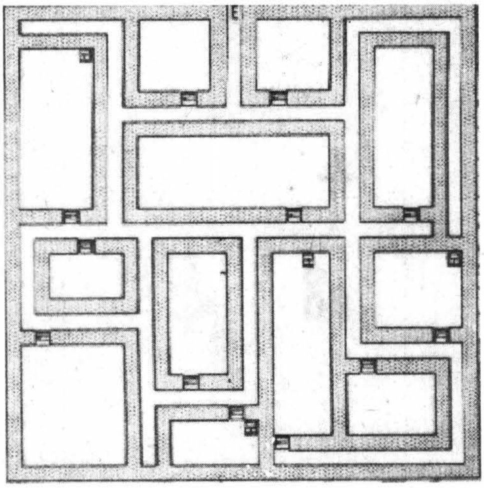
最后，再透露给各位玩家一个秘密。当你驾着用辛辛苦苦劳作攒来的钱买的高性能赛车荣获零四赛车冠军后，也看到了精彩的爆机结束画面，不要以为游戏就真的结束了。在这款游戏里，还有隐藏的内容和版面，要在爆机之后才会出现。如果你能满足下面二个条件：(1) 获得零四赛车的冠军，(2) 把“九龙大厦”全部谜宫清关，那么，你把进度存储之后再度开机，就会发现在主人公的居室地图上多出一座红色建筑物，这就是这款游戏里隐藏版的“地下魔窟”。经“地下魔窟”深达 20 层，其谜宫比“九龙大厦”更复杂，敌人也更强大，笔者至今也尚未把这个“地下魔窟”打穿，所以也不知道究竟在打穿这个魔窟之后会发生什么情况。玩家在去“地下魔窟”探险以前，一定不要忘记用宝物里的“携带电话”（就是大哥大喽！），把同伴招唤过来协同作战，否则面对那么强大的敌人一定是孤掌难鸣了。顺便提一句，这款游戏在超任博士磁碟和光盘的号码是 16093，有兴趣的玩家可找来一试。

附录一：

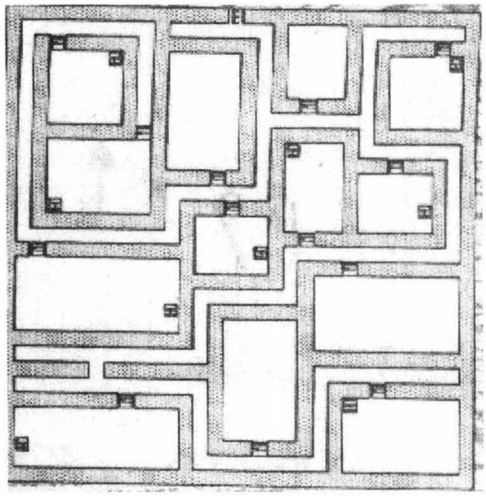
“零四冠军赛车”主要版面操纵方法

	赛 车	地 图	保安人员	停车场	麻将馆
十字键	换档(按 X 键)	移动游标	角色移动，宝物、指令选择	移动游标	不用
L 键	不用	同 A 键	同 A 键	同 A 键	同 A 键
R 键	不用	加速游标、移动	加速移动速度	不用	不用
A 键	加速	选定项目	选定项目，开门、宝箱、视窗	选要移动的车台	选关项目
B 键	减速	取消项目	取消项目，关视窗	换下一台车(10”)	开关视窗
Y 键	不用	不用	不用	不用	不用
X 键	离合器	不用	不用	不用	不用
开始键	不用	不用	不用	不用	选定规则后开始对局

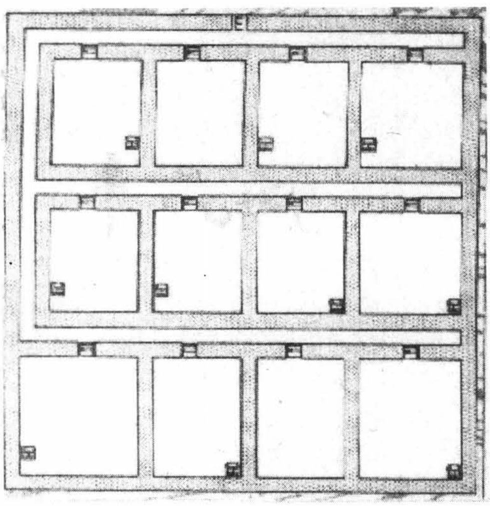
附录二:“港湾大厦”、“九龙大厦”全部迷宫大公开



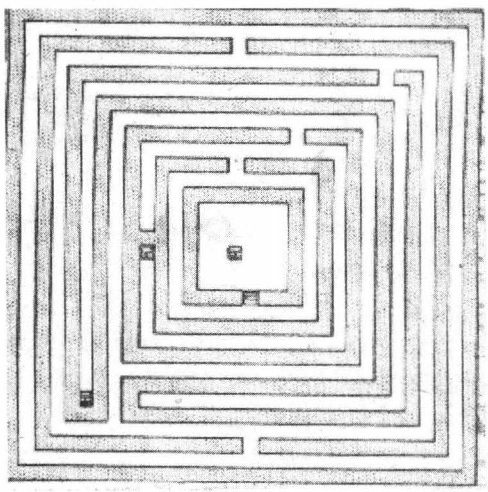
◀ 港湾大厦一层 宝箱4个



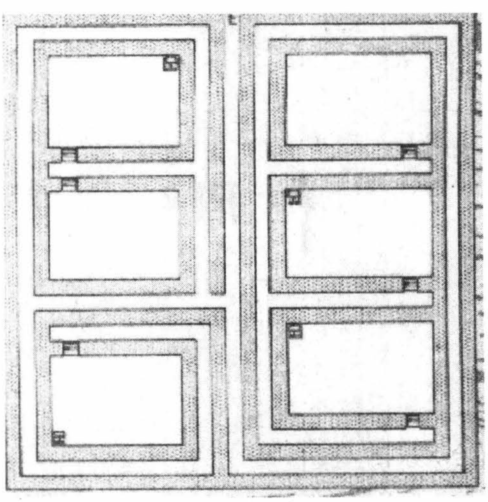
▶ 港湾大厦二层 宝箱9个



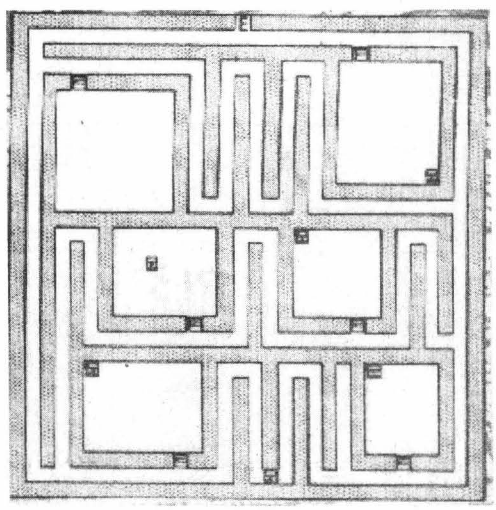
◀ 港湾大厦三层 宝箱10个



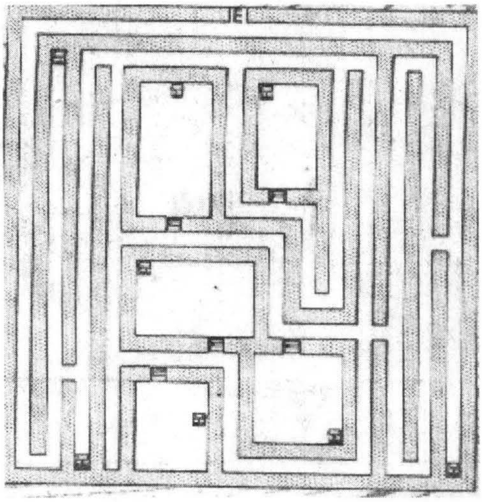
▶ 港湾大厦四层 宝箱3个



◀ 九龙大厦一层 宝箱4个

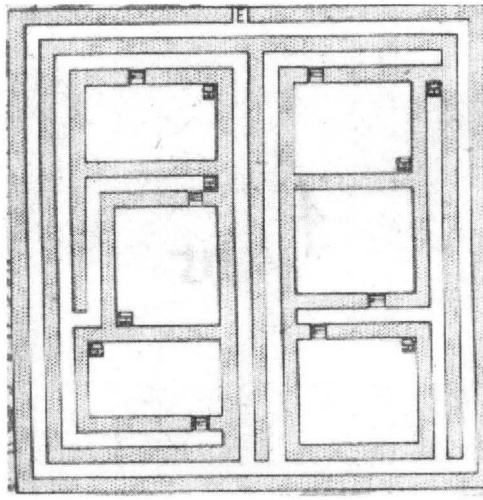


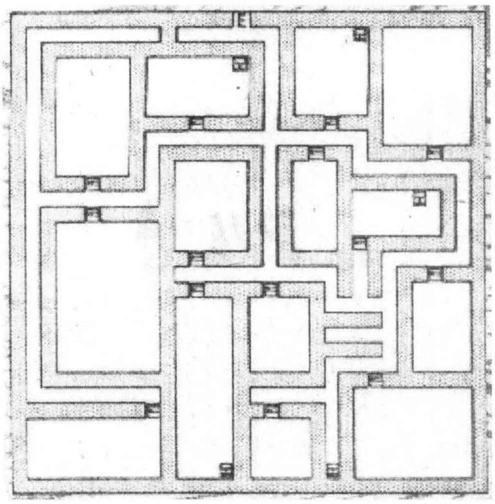
▶ 九龙大厦二层 宝箱6个



◀ 九龙大厦三层 宝箱8个

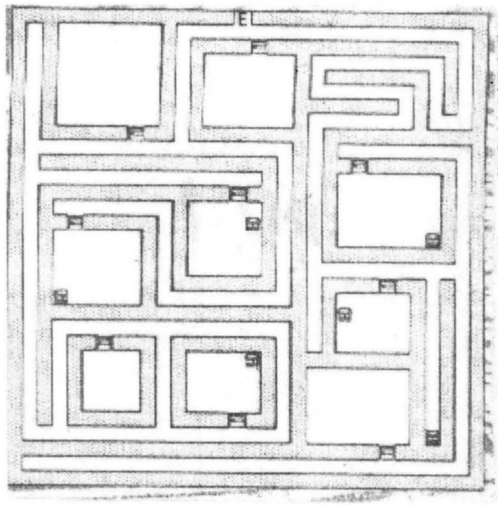
▶ 九龙大厦四层 宝箱7个

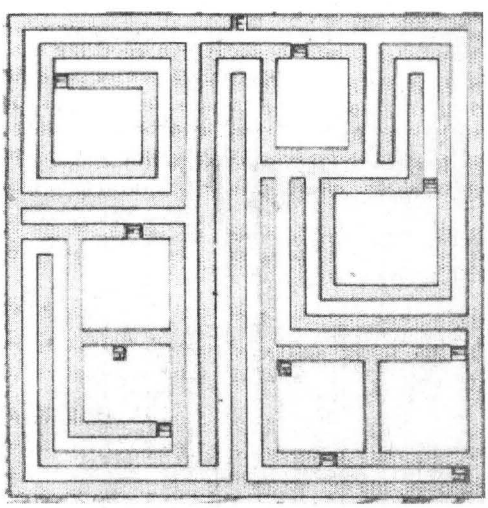




◀ 九龙大厦五层 宝箱5个

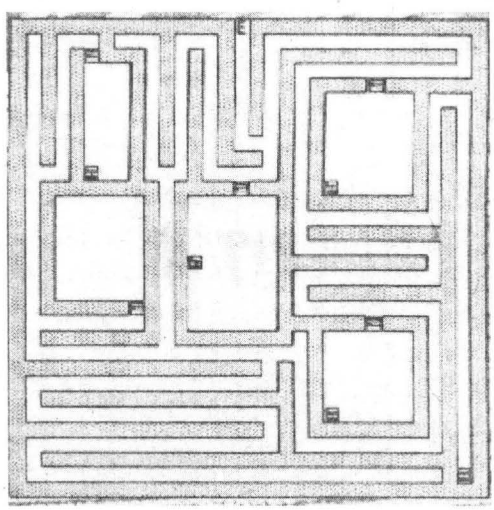
▶ 九龙大厦六层 宝箱6个





◀ 九龙大厦七层 宝箱3个

▶ 九龙大厦八层 宝箱5个



限于篇幅，九龙大厦九层至十六层的八个迷宫就留给玩家自行揭秘吧！

ROCKMAN X2

文·三郎

机种	SFC	类型	SCT	容量	16M	厂商	CAPCOM

看到ROCKMAN，你是不是会想起一个身披甲胄，头戴钢盔的神气活现的小子，手抛巨石弹，脚踩高跳狗，奔波于世界各地去消灭具有邪恶头脑的科学怪人，途中还要不断打败怪人的喽罗——机器人，从中获取更大的能量，更多更好的武器和宝物，最终成为一个手持各种新式武器，装甲不断加强的完美型机器化的超级人物。洛克人的故事发展至今，仍然套用这条老路子。

号称游戏业巨子的CAPCOM，最初就是由街霸，洛克人和足球三斧子起家的，至今还恋恋不舍，可能对它们也交情至深吧。而洛克人系列也早已成为动作游戏的典范。95年推出的第七代ROCKMAN X2，推出之际便成为动作游戏的极品。

这次的ROCKMAN X2主角仍旧没有变，还是那个机灵可爱的洛克人。老套路有新唱法，X2又有较大的改良。

1、**舞台画面** 基本的舞台还是8个，和前作比较，这次的舞台大了许多，早已不是传统的横卷轴模式，在广阔的舞台上，洛克人有时窜上跳下，有时左盘右旋，跳跃和攀爬成了必须掌握的本领。既使你小心翼翼地搜索不想漏过什么场景，但有时按一般水平到达不了的地方，如悬崖、深渊等地方还隐藏着一些关键人物和必备的宝物，可能你要三番五次地进入探索，颇有A—RPG的味道。画面的层次感有加强，有时有三四重之多，场景众多，画面色彩奇幻，定可令你眼花迷乱。

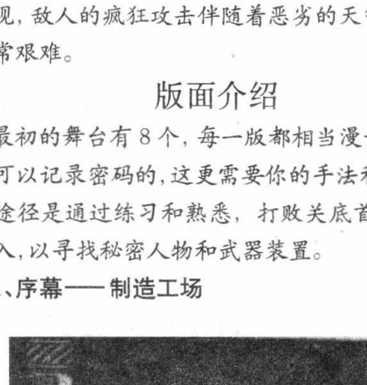
2、**装备强化** 敌人的攻击能力大大加强，主角洛克人武器也增强不少，使游戏更加刺激，场面更加火爆。对战首脑时也不仅局限于一个画面大小的空间，可能敌人的身体比你要大上数倍之多，这时候你只能看到敌人的部分身体。主角的武器有十余种之多，能力愈来愈超值，本身的聚波粒子炮有一人大小，音效也强化不少。版面中还可找到许多的秘密宝物和装置。另外交通手段又多了一种特殊飞行，当主角跳起后要立即按A，可飞行至很远的地方。还有一些可乘坐的工具，散见于版面中，如摩托车、机器人等。

3、**天气变化** 天气的操作是可以自由选择的，场景的设计有很多种，一个地区的气象不断变化。天气的变化会受敌人的影响而变得疯狂，主角洛克人要经过重重的困难才能达到目的地。雨和风同时吹起，使气氛更加逼真，当主角跳起至空中时会感到很难控制身体，可能会因为暴风雨的影响而使主角失控，操作能力大幅度降低，天气的变化还预示着大敌的出现，敌人的疯狂攻击伴随着恶劣的天气，战斗变得异常艰难。

版面介绍

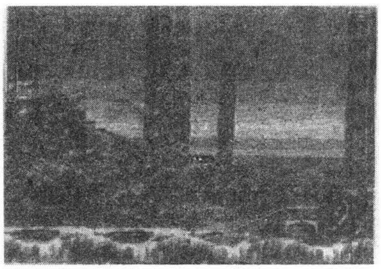
最初的舞台有8个，每一版都相当漫长，而中途是不可以记录密码的，这更需要你的手法和毅力。正确的途径是通过练习和熟悉，打败关底首脑后再重复进入，以寻找秘密人物和武器装置。

1、序幕——制造工场



天气复杂多变的地带，忽而阳光明媚，忽而狂风大作，在炎热的地带会使人呼吸压抑燥热难当，在阴森的地带会使人气息急促毛发直立。行进中风雨交加会使主角因动作失控从高处跌下一命呜呼，应该格外小心。小型敌人会不断涌现，用粒子炮消灭它们是最好的选择。一路上会遇到电梯和球型物体，有时还要跳跃很远距离。矿石挖掘场被敌人改造成基地，路上碰到的摩托车不要错过，它会带你更快更安全地前进，关底临近时暴风雨来临，青蛙形的首脑米加里罗顿突然出现，他是雨中的能手，攻击力很强，要在他跳跃的间隙中猛烈出手，切切不要急躁。

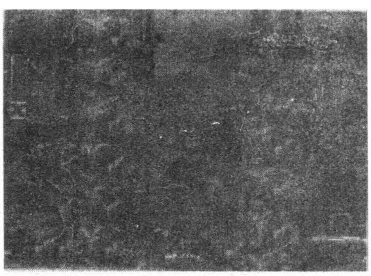
2、雪古拉布垃圾场



这里充满很多的废物和寄生物（这些寄生物不会听命于人类的）。这里最大的敌人就是寄生物米加利罗顿。版面的设计是山丘地带，在这里什么样的敌人都可能出现，洛克人要深入雪古拉布垃圾场的深处，把米加利罗顿的真正身份打败才能胜利。这一版会出现很多的敌人，数目也不断增加，当中也有中型首脑出现，把中型首脑打败后，真正的强敌——米加利罗顿就出现了，对手是一只巨大的寄生虫，他比主角的身体巨大很多倍，你根本看不到它的全貌，战斗的要点是要处于高处灵活地闪躲，攻击敌人的弱点头部，在方便的地点和时机下集中火力对准他的头部猛烈射击，不断的攻击会使米加利罗顿的身体崩溃。

3、马古马火山地带

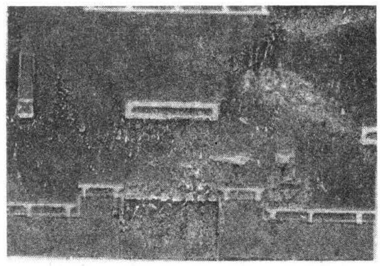
版面是死火山和突然变成活火山的山脉。敌人的



基地便建造在火山里，舞台的设计和真正的火山一样会很热，时常有火焰喷射，在灼热的马古马火山里，会把主角烤焦。敌人制造出许多怪物出现，他们的耐热度很高，不怕红红的焰火。这一版的舞台很大，地形也很多，主角可以任意走动。洛克人要注意的是首先不要接触火焰，如果碰到立即烧死，在熔岩涌动的地带要迅速向上跳跃，否则碰到可不是闹着玩的，此外会有许多的陷阱出现，有些地面会突然下沉，要连续跳跃才能保命。整个过程非常刺激惊险，也许过了重重险阻，到了首脑处反倒可以让人松一口气。

4、巨型电脑

以巨大超级电脑中心为舞台。电脑把全世界的情报系统搞得一团糟，要尽快阻止它的罪恶行为。这一



版偏重于训练你的头脑，除了各种各样的防卫系统，还有各种堆积木的场合，所以这一版不单是武力上的决斗，还是头脑IC的较量。前半部分途中会跌下一些方砖，你要想方设法移动这些方砖才能前进；后半部分会出现大量的敌人，各种各样形态各异，每种敌人都有自身擅长的攻击手段和武器，所以会让主角感到吃力万分，闯过这一地段，中型首脑出场，这个首脑会吸收能量，主角的攻击会被它吸收后反弹回来，所谓"以彼之招，还施彼身"的传说你可以一见了。最后的超级电脑倒是不难对付，这一版中扫清外围防卫是最难的。

5、导弹基地

不知为什么，世界上总有一些阴谋家把核武器作为称霸世界的利剑。核武器已在世界上受到限制，但

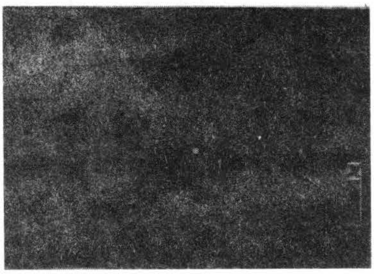


是又有一些不良分子于地下秘密制造，洛克人在沙漠

之中发现有一颗核子导弹正待发射，他要尽力阻止这一阴谋得逞，为了正义的目标主角展开了战斗。版面的前半部在沙漠中，画面上风沙大作，主角的动作随风向影响变得难以控制；版面中部，主角发现风沙肆虐的真正原凶——风沙制造装置，它是一部由装有沙粒和动力设备构成的装置，主角要在第一时间内破坏它，这样风沙就会停止，才能安下心来继续前进；眼看导弹即将发射，主角快速地进入版面的后半段，基地内部机关重重，几经周折终于见识到导弹的庞大身躯，要用最快的速度摧毁它，才能完满地结束你的使命。

6、海底基地

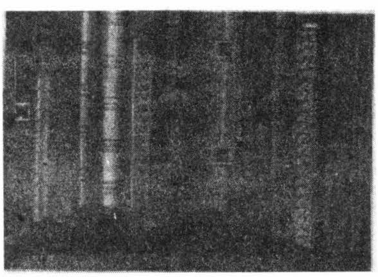
海中小岛的地下有一所物质输送基地，处于海底深处，主角的任务是深入海底把它破坏掉。版面是



海底一座广阔的迷宫，道路复杂多变，岔路也不少，很容易迷路。海洋之中黑暗的地方，是否可以继续前进，这也令主角十分头痛，有时前进的道路会突然不见了。另外在海中如果想跳跃的时侯，在操作上会有错误的情况出现。主角要记住攀爬的技巧，狭窄的山谷要用反折跳才能上去。海底版中敌人的造型和鱼一样，还有一些会发出电击的怪鱼，最强力的敌人是潜水艇，尤其是它发出的死光炮更令人胆战，其破坏力之巨让人恐惧。这一版敌人不太多，但重要的是寻找入口，只要耐心搜索，总是会柳暗花明又一村的。

7、恐龙战舰

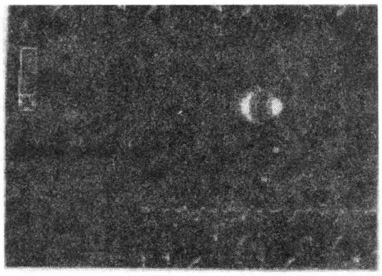
这一版又回到地面上，舞台是巨大恐龙型要塞，



要塞内的设备非常先进，构造也很特别，武器装置方面也很强，整个要塞的外型酷似恐龙。版面的道路是很容易迷路的，要利用在墙壁上的跳跃才能前进，最基本的技巧是反折跳——先跳向一边，马上反身蹬脚跳向另一边。还有很多其它的障碍物，主角要靠技巧和头脑冲破险阻。主要的敌人是机器人，要塞内有很多士兵型机器人，披着厚铠甲向洛克人走来，不断地消灭它们，但它们前仆后继，勇往直前，所以关键是行进的速度，走得快才少交战。还有一些是主角可乘坐的机械，坐上它们会更安全。冲出血路，终于来到一个外观象恐龙嘴巴的房间，可以想象这才是真正的恶战，要用特效武器破坏首脑的装甲。

8、水晶矿

版面位于一座别致的水晶矿中。这个舞台完全



是用水晶制造的，在画面设计方面也很特别。水晶是世界上最美丽而又最神秘的物体，不要被它绚丽的外表所惑，很多水晶是不能触碰的，尽量躲开水晶墙壁，水晶的背后会有很多陷井出现。敌人的设计也很出色，虽然敌人数量相对前几版是最少的，但却是最强的，恐怕敌人的能量得益于水晶吧！还有几个炮台设施，炮弹是三路的，要格外小心。整个版面充满了洞穴和狭窄的通路，一不留神将命丧黄泉。这一版也有机械可供主角乘坐，但要注意跳跃时小心头上的一切障碍。GO，洛克人，揭开水晶矿的秘密全靠你了。

以上仅介绍了前 8 个版面的情况，当你勇闯 8 关以为可以松一口气时，任务又将下达：整装待发继续前进，去揭开加乌达夏达之谜。战斗只是开了个头，迎接洛克人的是更艰巨的使命。

洛克人 X2 是相当不错的 ACT GAME，年初推出之际便上了热门销售榜，至 7 月还在十佳游戏之列，试想，一个游戏能出到第七代，可见还是有强大的生命力的。



强化后的洛克人
再度出击

勇者斗恶龙Ⅳ之完全攻略

文/西庄

《勇者斗恶龙》系列(DQ 系列)被誉为 RPG 之皇系列,而《太空战士》系列(FF 系列)异军突起以后,RPG 也分成为"勇者派"与"反勇者派"两支,FF 系列可谓是反勇者派 RPG 游戏的经典代表,而 DQ 系列自然是勇者派 RPG 之皇了。"勇者斗恶龙Ⅳ"是任天堂 8 位游戏机上 DQ 系列的最后一部作品,以 4M 的大容量推出,一出炉便倍受广大玩家的青睐。对于日本玩家来说,不存在语言问题,只要按提示进行游戏,爆机一般不成问题。而对中国广大的玩家来说,特别是不懂日文的玩家 们,则是四处乱撞,这便失去了 RPG 游戏剧情的乐趣,而且很难爆机。下面,为了广大 DQ 系列的拥护者能更好地认识 DQ Ⅳ,并打穿它,笔者特意写下这 篇攻略心得。以供玩家参考借鉴。

第一章

要点:<1> 到イムル村地牢去对话。

<2> 晚上到イムル村修女家窗后。

<3> 回到バトラソト王城,到フレア带上フレア上路。

<4> 到イムル地牢可知道出村后从告示牌向南 4 步,东 4 步进入地道的秘秘。

<5> 到地道,收留木イミソ为伙伴。并找到そラとびくっ(飞靴)。

<6> 用飞靴跳入塔内,打败妖精,求出儿童。

<7> 回王宫,获升级奖励。 (1 章终)

第二章

要点:<1> 到二楼一室薄墙处,踢开跳下。

<2> 出城后带上クリフト和ブライ一起走。

<3> 到ラソベ村神父处,进入筐内,被抬到祭坛做供品,妖怪才会出现。

<4> 到フレノール村旅店,遇绑架案。

<5> 去洞窟找到黄金手镯(おうごんのうてわ)

<6> 晚上去フレノール村墓地,用黄金手镯换回绑架的小姐,获盗贼钥匙(どうぞく)。

<7> 到沙漠市场后得知国王病重。

<8> 到王城后院爷爷处,被指点去找诗人マローニ。

<9> 到サラソ村找到マローニ,他说在沙漠市场可买到治国王说不出话的药"歌之秘密"。

<10> 到沙漠市场。晚上从店主处得知药已卖完,但在エルフ塔里还有。

<11> 去エルフ塔顶上,可找到"歌之秘密"(ずえずりのやつ)

<12> 回王城,治好国王的病,国王下命令,允许公主从神庙通过。

<13> 到エンドール城。从国王那里得到参赛许可,参加武术大会。

<14> 在武术大会打败 5 人后,最后的对手デスピサロ不见了。

<15> 回到サソトハイム城,全城人都失踪了。

(2 章终)

第三章

要点:<1> 在レイクナバ村。トルネコ每天去武器店上班,赚取工资,买武器。

<2> 去北方洞窟,取出保险柜(てつのきんて),注意要用石头压机关才能取走,可节约一半钱。

<3> 到无名小村,见到被狐狸精迷住的建筑师。

<4> 到ボソモール地牢,见到トム的儿子,用飞翅救他。

<5> 晚上到ボソモール武器店后面,リック王子交一封信带给エソドール公主(白天先和王子说话)。

<6> 到レィクナバ村,到狗栏处向トム儿子借狗。

<7> 带狗到无名小村。赶走狐狸精。建筑师会跑出来修好桥以表感激。

<8> 到エゾドール,雇スコット做保镖,5 天共 400 金。

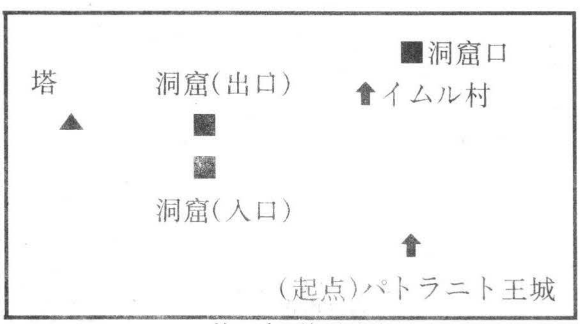
<9>到エソドール王国,送上リック王子的信,国王又托带信给ボソモール国王。

<10> 到ボンモール,送信给国王,再得回信。

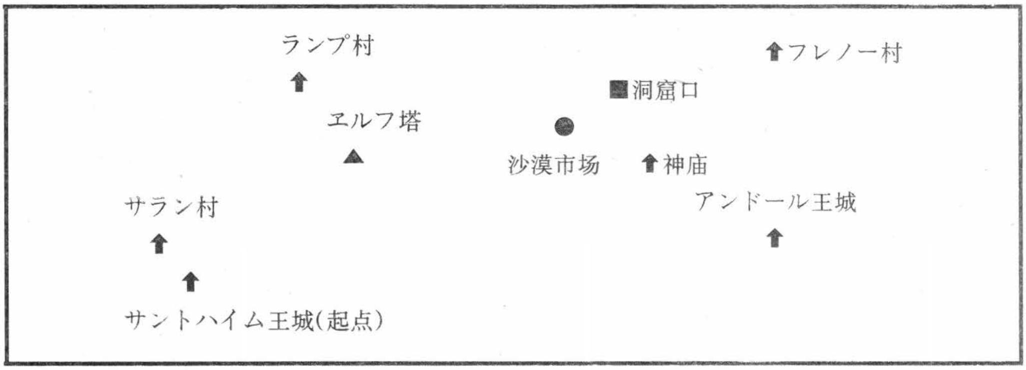
<11> 回到エンドール,交上回信,国王准许トルネコ开商店。

<12> 到 2 号洞窟,找到银女神像(ぎんのめがみぞう)。

<13> 卖银女神像给エンドール的古董商,得 25000 金。



▲第一章 简明地图



◀第二章　简明地图

<14> 到アンドールー老人处，用35000金买下商店。

<15> 每天去2号洞窟采购武器，送回店里出售。攒钱要超过60000金。

<16> 去1号洞窟，交老人60000金，老人安排工人挖洞。

<17> 回アンドール，等待洞挖好的消息，妻子告之。

<18> 到1号洞窟，洞已挖通。　(3章终)

第四章

要点：<1> 到1号洞窟找到静寂之玉（せいじやくのたま），并找到オーリン加入队伍。

<2> 到アッラム村，到矿井口找到火药壶(かヤレつぼ)。

<3> 到キングレオ城大臣住宅外爆炸火药壶，大臣被炸醒。跟在其后，弄清暗门，进入王宫，与バルサック作战，用静寂之玉封其咒语，打败它，但下一个敌人キングレオ威力强大，此时是打不过的。

<4> 被打败后被关入地牢。牢内老人指点，从宝箱内获得船票(じようせんけん)，逃出牢房。

<5> 从ババリァ村乘船离开故国，到アニドール国。

(4章终)

第五章（大结 局）

要点：<1> 无名小村，勇者给钓鱼的父新送饭后，回家，来人报告妖怪来了，勇者到父亲处后去仓库，小伙伴变成勇者模样，替勇者去死。

<2> 勇者出村，到1号洞窟取一些钱物。

<3> 通过2号洞窟到エニドール城，先在街上找到ネア。再去赌城找到マーニヤ。二人加入队伍。

<4> 到4号洞窟找到"信任之心"。

<5> 到3号洞。ホフマソ加入队伍，同时得到马车（必须有信任之心）

<6> 到东方灯塔，先找到圣火之苗（せいたのたやび），然后到塔顶打败三妖后，将圣火之苗放入坛中。

<7> 圣火燃烧后，大海平静可以出航，到コナソベリー村船出海，出海前トルネコ会加入。

<8> 过海到ミソトス村，旅店里ケリフト患病在床。ブライ加入队伍。到村讲坛的老人处拿到宝图(たからのちず)，可看到全世界地形。

<9> 到6号洞窟，找到パテキア的种子（パテキアのたね）。

<10> 到リレッケ城，把パテキァ的种子种到田里，勇者可得到バテキァ的根。

〈11〉回到ミンス村，把パデキア的根给クリフト吃，他的病好了，与アリーナ一一起加入队伍。ホフマン则离队。

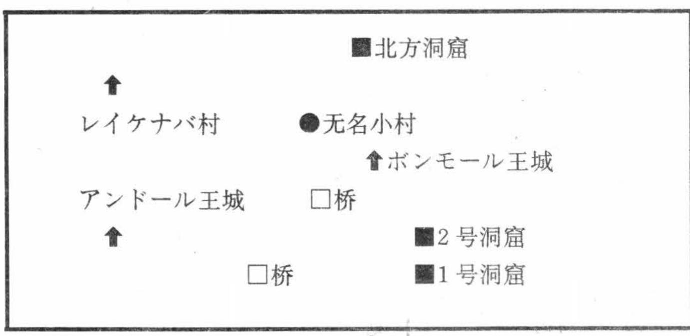
〈12〉到西方大陆的ハバリア村和コーミス村获取情报后，再四章的一号洞窟某一空宝箱下面查出有楼梯，下去可找到魔法钥匙。

〈13〉到キンゲオ城，找到ライアンムタテ进入王宫密室，打败キンズレオ后，ライアン加入队伍。

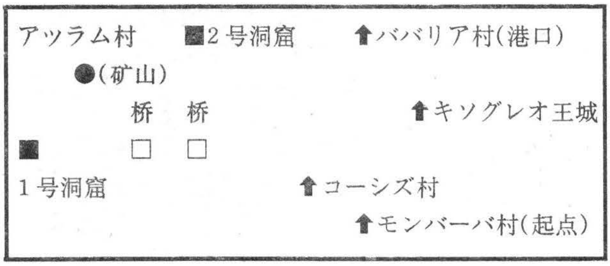
〈14〉到地图西方一岛的海滨村，晚上潮水进村，但村内有一块地方无海水，白天退潮后可在那儿找到干涸石。

〈15〉到地图东侧大岛的一洞窟内，用干涸石止住瀑布，可找到时间沙。用时间沙在战斗时可倒回时间，战败后重新重战。

〈16〉到北方海上的水城スタンアラ，得知若获得长空系列的四种器具就可以上天的情报。



▲第三章　简明地图



第四章 简明地图

〈17〉到モンバーラ村，找到艺人パノン。

〈18〉到スタンミアラ城，パノン走在最前面，去见国王，说服国王，国王把长空盔交给勇者，离パノン队。

〈19〉到地图东北角北方大陆上的一洞窟，可找到长空甲(てんくうのよろい)。

〈20〉到サントハイレ城，打败バルザッケ，进入宝物室，找到熔岩手杖(マダマのフえ)。

〈21〉到地图东北方，找到岩石圈最薄处，用熔岩手杖熔化岩石，可到ガのーデンブルゲ城。在城里，勇者等人被诬陷，关入地牢，其余人去找青铜十字架，方能赎回被关的人。

〈22〉到城附近的洞窟，密室中有偷了青铜十字架的贼，打败他后，回ガのーデンブルゲ城见女王，女王送给勇者终极钥匙(ちいごのカギ)，然后可支地牢接出同伴，可到地下密室找到长空盾(てんくうのたて)。有终极钥匙后，可支原来进不去的许多地方收集宝物。

〈23〉到エンドール国，西南方边地洞窟里，可找到魔杖(へんげのつえ)。

〈24〉到地图中南方大岛，在河流中有リバーサイド村，村下方有一洞窟，窟内有巨像，到像内顶部，拉控制杆，巨像过洞，可出来找到デスパレ城。

〈25〉在デスパレ城(妖城)，要有魔杖化为妖身，方能与妖对话获得情报。到楼上会议室个人成坐在一妖后(与众妖对话之后)，デスピサロ出来训话，得知地狱之王エスターケ在アツラムイ村复活。

〈26〉到アツラムイ村，入矿井深处宝山城堡的内室，打败エスターク后，到藏宝室可找到气罐(カズのフぱ)。

〈27〉到リバーサイド村道具店，把气罐交给店主，次日再去道具店后到村外，可找到飞天气球。

〈28〉乘气球到南方大陆沙漠中心的精灵之乡(エルフのスト)，勇者减员为三人后上大树顶部找到长空剑(てんくうのつろぎ)，并ルーシア收人队伍。

〈29〉乘气球到地图中央禁岛，岛上有ゴツトサイド村，树东南方窟里可找到男爵角笛(バロンのフのふえ)。村西南方有通天塔，有了四种长空器具后，可进塔到塔顶，乘祥云到天国城，ルーシア离队。

〈30〉在天国城，收一动物ドラン入队伍，从天国城之朵空洞跳下，可到禁岛上的洞窟。到洞窟最深处，有可纪录用的神庙。另有四个结界洞窟和妖城，打破四个结界洞后，可进入妖城，从妖城打到后山，用男爵角笛如来马车，到后山与デスピサロ战斗。在战斗中，要在デスピサロ用神化秘法多次变化定型后，勇者用连跳八次的秘诀后才能打败它。打倒デスピサロ后，大地下陷，来一大岛，带勇者到天国城见龙神，之后乘气球各自回故乡。

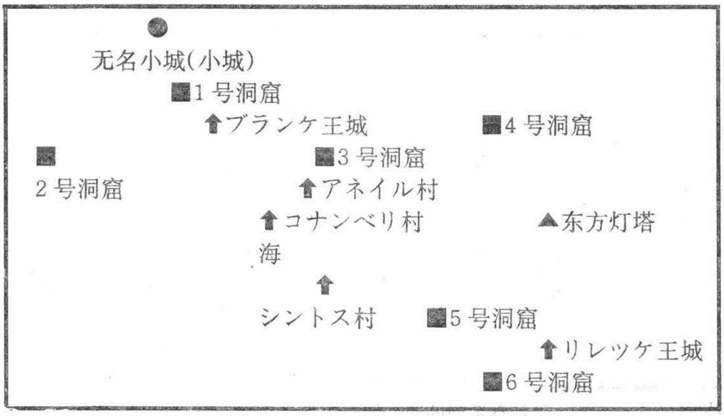
下面还有一些小秘技及宝物介绍：

1. 用小奖章可到地图东北角小岛上换取4种宝物：

てんばつのつえ	天应手杖	需1枚小奖章
しあわサのぼうし	幸运盔	需4枚小奖章
きサのつるぎ	奇贵剑	需6枚小奖章
はぐおろタルヘルム	攻金盔	需20枚小奖章

2. 咒语功能：

ヒヤド	攻击敌人
ヒヤダルコ	攻击多个敌人
ルカニ	减敌人防守力
マホカンタ	以耀光惊醒入睡伙伴
ルーラ	去某地
スカラ	增己方防守力
ホイミ	恢复体力
マスーサ	以幻影围敌，使其攻击失效
マホトーン	使多个敌人攻换效
リレシト	从洞密出来
キアリー	解毒
バギ	打敌人
ラリホー	使敌人睡觉，丧失攻力
ベホイミ	高值恢复体力
ソラ	打击敌人
ギラ	连打一组中多个敌人
イオ	连打多组中多个敌人
ザォリァ	恢复生命
トラマナ	可在沼泽中平安行走
ラナルータ	可使天亮

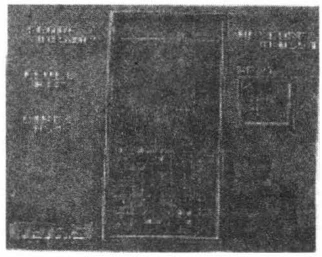


第五章 简明地图

超级·超级·超级·超级·超级

俄罗斯方块三代

文·三郎



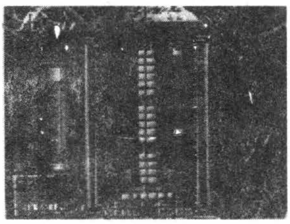
机种	SFC	类型	拼图	容量	8M	厂商	BPS

提起俄罗斯方块这一款游戏，现在恐怕是无人不知无人不晓了。但十年前BPS原创该游戏时也是冒着一定风险的，事实证明这一步棋走对了。

几百年前，明朝左右由俄罗斯民间传至中国的俄罗斯方块，与当前游戏中的形状不完全一样。记得小时侯家中有一套俄罗斯方块，大概是12种形状不一的方块，可以拼成一长方形，后来BPS的原创人员取其精华提炼出一种游戏，这就是风靡全球的俄罗斯方块游戏。

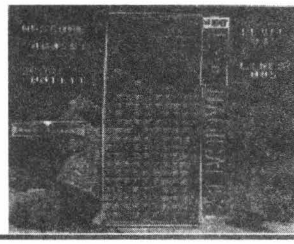
这次推出的超级三代，比前作更出色，随游戏进行改变的音乐与有层次的背景配合使三代的观性更强。

换汤也得换药，超级三代共有4种模式，并有记录功能，定可让玩家不眠不休。



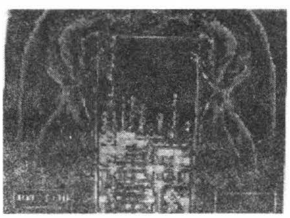
基本式俄罗斯模式

规则不变，难度不变，可以说就是前作，当然背景和音乐的改进让人耳目一新。随着级数的上升，变化的背景也仔细起来，看上去觉到很有立体感，背景全是名胜古迹，令人心旷神怡。最主要的变化是增加了立体模式，大概也能拉到一些原先的PC迷吧！同样是俯瞰式的，颇有亲切感。



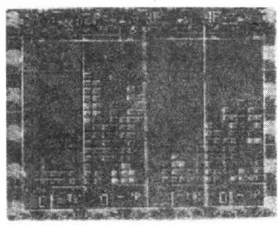
魔术式俄罗斯模式

会出现颜色方块和银色方块两种方块。如果将落下来的方块回转一圈的话，就会变成红、蓝、绿的颜色，原先收齐一行方块后会消掉，现在加入颜色方块后，收齐同色的一行之后，不但是该行，且画面上该种颜色会全部消失。银色方块是难消灭的，如果消去一行同色的方块，银色格子便会变成该种颜色，再设法解决。



爆破式俄罗斯模式

方块里被埋藏了炸弹，把它引爆，周围的方块也会因此而消失。会有一些闪光的方块出现，消灭一行的闪光方块，电流就会流向上下左右四个方向消灭该行的格子。如果把闪光格子拼成为一个正方形的话，就会形成一人巨大的闪光方块，以便有效引爆。



家庭式俄罗斯模式

在这个游戏中，俄罗斯方块已进入4人同时对战的时代。画面上的数字代表玩家数目。一定要精神集中，一有疏忽的话，自己也会受到攻击，由于对战人数增多，4人同时玩时，个人的空间就会变小，方块下落时更要对齐对准，以免造成难以弥补的损失。

俄罗斯方块的主旨就是竞争，与别人竞争，与自己竞争，最重要的是超越自我，达到更高的境界，这款游戏好就好在有记录功能，相信玩友定能心满意足地写上自己的名字。



LARRY——富家公子Ⅵ完全攻略

文·悟空

机种 PC 厂商 SIERRA 类型 ADV

富家公子Ⅵ(LARRY)是SIERRA ON—LINE公司于1994年出品的智力解谜型游戏，在美国非常流行，已售出百万份张CD。本游戏是在CD—ROM上直接运行，只需在主机的硬盘上安排一些引导程序，即可进入本游戏。本游戏分为DOS版本的WINDOWS版本，在安装程序(GO SETUP)中，选择下即可，但笔者认为运行DOS版本更佳，因为本游戏对WINDOWS颜色要求很高（需256色以上，需VESA总线的套卡)。现以问答方式对本游戏的运行进行一下讲解，游戏的所有情节都在一所五星级饭店内展开。

问题1:

本游戏的基本要点是什么?如何玩?

回答：在游戏中，你做为一个大富豪的儿子，要帮助每一位碰到的美女，与她们交谈寻找她们所需要的东西，并送给她们，进而可得一定的奖励。但记住不要漏掉任何一位美女，因为帮助她们每一位都会直接影响到你最后是否能找出心目中的伴侣。

问题2:

如何开始游戏?

回答：一进入游戏，你会处在一个饭店的大厅里。与前台的服务小姐交谈，从而得到你房间的钥匙，上右边的楼梯，打开门，进入你的房间，查看一下桌子。拨一下桌子上卡片上所有的电话号码，而后进到浴室。试一下洗手缸，会看到有棕色的水流出。打电话叫店维修部来修理。



▲游戏的最初场景——服务台

问题3:

如何使用房间旁的电梯和冰激淋机?

回答：游戏开始，这两个物品是没用的，设计者只是安排了一些物品来混淆你的视线，千万不要上当哟!

杰米(第一位美女)(GAMMIE)

问题4:

杰米需要什么?

回答：杰米要使用吸脂机(Cellulite Machine)你必须把它修理好。

问题5:

如何修好吸脂机的活塞(Piston)?

回答：你必须到餐厅，进入厨房，在垃圾堆里找到一听猪油(Lard)。用猪油来润滑吸脂机左边的活塞。

问题6:

如何修好吸脂机的真空管?

回答：到泥浆浴室(Mud Bath)，先右走一屏，到达健身房(Weight Room)，在震颤机(Bumshaker Machine)上有一个宽的橡皮带。如果震颤机正被一个女郎使用，(Thunderbird)，与她交谈，之后离开健身房。再次返回，此时震颤机将无人使用，你就可以拿到橡皮带了，然后把橡皮带安放到吸脂机的真空管上的洞上。

问题7:

如何清洗吸脂机的过滤器?

回答：用扳子(Wrench)扭动过滤器的螺母，打开盖子，拿起过滤器，并到厨房的水盆中冲洗，把过滤器放回，盖上盖子并扭紧螺母。

问题8:

扳子在哪里?

回答：你从浴室的修理工(Plumber)处可得到，回到你的浴室，打开水管，如果水仍为棕色，拨76，叫通维修组。出门，在门里的服务车里拿走一些东西，尽量拿，你会得到更高的分数，再回到你的房间，这时你再回到浴室，你会发现有一个修理工在维修你



▲设备齐全的厨房里什么

的水龙头，用拿取图标(Pick-up)从维修工身上得到扳子，再用此图标得到挫子(File)，以后你会用得到的。

问题 9:

你认为机器已经修好，但是却出不去此房间去告诉杰米，为什么?

回答：此时你应先测试一下(Test)，把吸脂机打开，当有信息(Message)说明一切都正常后，关上机器，就可以离开房间告诉杰米了。

问题 10:

如何得到一个桔子?

回答：回到餐厅，在沙拉台上(Salad Bar)可找到一个桔子。

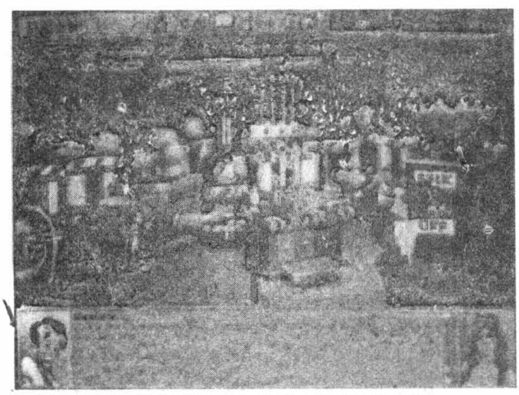
问题 11:

需要找到一些东西为杰米降一下体温，此时应该做什么?

回答：在你从房间出来时在服务车上拿到过一条毛巾(Washcloth)，把毛巾放在饭店外的泳池内，到厨房，打开冰箱，把湿毛巾放进去，关上冰箱门，离开厨房，再退回，打开冰箱，用拿取图形拿到冷毛巾。

问题 12:

哪里可以得到矿泉水(Mineral Water)?



▲原来杰米要修好吸脂机是为了减肥

回答：沿着饭店先东走，走到蓝调酒吧(Blue Bar)，就会发现一个服务台，在服务台上找到矿泉水，还有一盒火柴也要在此弄到。

问题 13:

帮助完杰米，她却走了，此时该怎么办?

回答：杰米走后，留下了游离的脂肪，这是很有用的，赶紧去海边，点一下手的图标(Hand)，放在沙子上，你会找到一个鲸油灯，回到吸脂机旁，把灯放在吸脂器的排水管处(Faucet)，在蓝调酒吧的服务台上得到的火柴此时派上了用场，点燃油灯，此时你就会发现你已得了知识之灯，很好，不是吗?

罗斯(Rose)

问题 14:

罗斯在哪里?

回答：在前台向左走一屏，打开此屏的门，进入健康浴室，打开最左的房门，就是罗斯工作的房间。

问题 15:

罗斯想要什么?

回答：观察一下这个治疗室，你将会发现有很多花，罗斯喜欢花，你将为罗斯准备花，罗斯喜欢的花在你的房间，回到你的房间，在一个花瓶里你可得到一些花；回来送给罗斯，一切就绪了，你可以进行治疗了!

芭蒂(Bubgundy)

问题 16:

芭蒂在哪里?

回答：芭蒂有时会在酒吧演唱，你到酒吧时，芭蒂不在，你就离开一会儿，再回来，就可以看到芭蒂了。

问题 17:

如何与芭蒂交谈?

回答：你必须拔掉麦克风，芭蒂就会停止演唱，与你交谈，你只须把手放在麦克风线上即可。

问题 18:

去哪可以找到一些啤酒?

回答：服务台没有酒类。但是你却可以得到，到泥浴室，向右走。穿过健身房，进入体操房(Aerotics Room)。你站到空位置上开始一起跟着跳舞，并结束了这些课程。与教练交谈，并得到她的工作证(Employee Badge)，返回到大厅，一直向东走到一个铁门，用工作证打开铁门，进入帐篷(Tent)，你就可以为芭蒂拿到一些啤酒。

问题 19:

啤酒好象没起什么作用，芭蒂还是不再演唱，该

怎么办?

回答:芭蒂要更多啤酒,你必须返回帐篷,取回更多的啤酒,在芭蒂喝完你第二次取回的啤酒后,她就会与你在桑拿室里相见。

问题 20:

在哪里可以找到桑拿室的浴巾?

回答:你可以在两个不同的地方得到。首先,可以在你房间外的服务车里得到。其次你可以从在健身浴室的总台上,用手在总台上点一下,即可签字并得到一条浴巾。

问题 21:

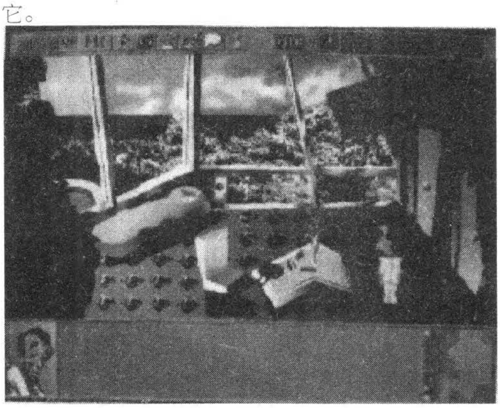
如何把浴巾穿上?

回答:走过男士更衣室,打开衣柜下层最左边的一个门,用浴巾在你自已身上点一下就可以穿上了,为了下一步换上西服,打开这个门,再用浴巾点一下你自已。

问题 22:

芭蒂和凯薇(Cav)都离开了我,我怎么办?

回答:芭蒂会把她的银手镯留下来,必须拿走它。



▲LARRY **自己家舒适的房间**

仙贝丽(Shablee)

问题 23:

仙贝丽在哪里?

回答:仙贝丽在化装室,化装室在前台向左的两上屏幕。走下斜坡,仙贝丽是最下一层右边的一个女郎。

问题 24:

仙贝丽需要什么?

回答:仙贝丽需要晚礼服(Evening Gown)

问题 25:

如何找到晚礼服?

回答:歌手芭蒂有晚礼服。如果已经与芭蒂一同去过桑拿室了,你就可以在后台找到更衣室,用手在幕布上点一下就可以进入更衣室了,在这里你可以找到晚礼服,并送给仙贝丽。

问题 26:

仙贝丽要与我过会儿在沙滩见面,可是却进行不下去了?

回答:你需要得到一个神秘的礼物。回到你的房间,拨 75,要一个惊喜服务(Surprise),开你的房间,下楼。再次返回,会在床上发现一个神秘的礼物,你将会在沙滩上与仙贝丽会面了。

问题 27:

已经与仙贝丽在沙滩上见面了,如何继续向下进行呢?

回答:把你的手放上去,与她交谈数次,待时机成熟,把神秘的礼物给她,之后,回到房间里,再回到沙滩,就会得到香槟。

查丽特(Chenlotte)

问题 28:

查丽特想要什么?

回答:查丽特需要一些电池。

问题 29:

如何得到电池?

回答:

走到蓝调酒吧,从服务台再次得到火柴,走过饭店的通道。拿上往来的运输车,一直向东走到铁门处,把火柴给开车人,以便他可以吸烟。当开车人离开,用手点一下车的后盖,并打开它,用扳子 一下马达,拆开一个导线,当你关上后盖时,开车人回来,并打开后盖,与开车人交谈,并取得手电,在开车人要回手电前,用手在手电上点一下,就可以得到电池。

问题 30:

如何打开电子门?

回答:走过化装室,在地板上可以得到一段电线。走到浴室,站在电子门旁,用手点一下电线,用电



▲**脏得象泥猴的一样也算健身**

线与电子门查连，便打开了电子门，之后，再次回到这间屋子里，得到一个珍珠耳环。

仙得贝(Thmder bird)

问题 31:

仙得贝在哪里?

回答:仙得贝在健身房,从泥浴室向右走即可。

问题 32:

仙得贝需要什么?

回答:她需要一副手铐。

问题 33:

哪里可以找到手铐?

回答:走到大厅前台,向南走,走出饭店,在警卫处你会发现他有一副手铐。

问题 34:

如何得到手铐?

回答:你必须分散警卫的注意力，走到浴室。在摄像机下的花盆上用手点一下，用扳子在摄像机上点一下,再回到警卫处,即可得手铐了。

问题 35:

哪一个是仙得贝的房间?

回答：走到前台，向左走三个屏幕，打开中间的门就是仙得贝的房间。仙得贝将给你一个狗脖套,从这上面可以得到一个宝石。

凯薇(Cav)

问题 36:

哪里可以找到凯薇?

回答:凯薇在体操室,走到泥浴室,向右走,进入健身室，打开右边的门，就可以进入体操房，也可从游泳池(Pool Area)右边的门进入体操房。

问题 37:

如何有机会与凯薇交谈?

回答：用手在体操房的空位置上点一下，开始跟着跳舞，并打断课程，凯薇就是教练员，就可以与她交谈了。

问题 38:

凯薇如何帮助我?

回答：与她交谈数次，看一个她胸前挂的工作证，并取走工作证，这个工作证将会对你进入员工休息区有帮助，之后你将与芭蒂一同在桑拿室里见到凯薇。

麦瑞丽(Menily)

问题 39:

麦瑞丽在哪里?

回答：麦瑞丽在游泳池的浮动酒吧上，如果不靠近她，就不能与她交谈。

问题 40:

麦瑞丽需要什么?

回答:麦瑞丽要想自由地使用跳水台。

问题 41:

如何找到一条游泳裤(Swimsuit)?

回答：用在你自已房间前得到的牙线（Dental floss）即可。当游泳池里的浮动酒吧台靠近岸边时，看一下酒吧，拿下太阳镜套，打开太阳镜套，拿走太阳镜，用手再在上面点一下，就可以得到布料，用牙线点一下布料就可以制成游泳裤了!

问题 42:

如何穿上游泳裤?

回答：走到游泳池，用游泳裤点一下自已就可以穿上了，只能在游泳池处穿好游泳裤，换下游泳裤，只需用游泳裤再点一下自己即可。

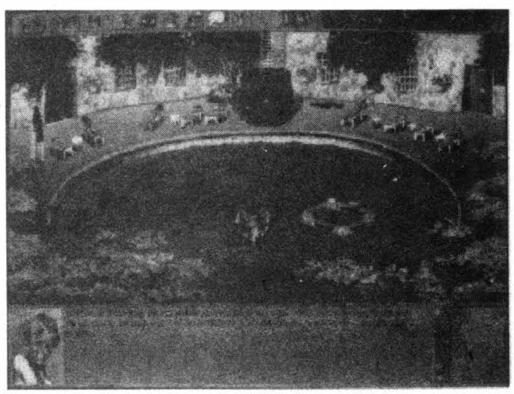
问题 43:

如何得到一个救生圈?

回答：救生圈在屏幕中央游泳池远端，是一个棕色的救生圈。



▲动人的海滨景色



▲饭店里的游泳池气势不凡

问题 44:

如何给救生圈充气?

回答:走进厨房,用救生圈在帐篷的前端上点一下即可充气。

问题 45:

如何使用救生圈?

回答:用手在游泳池内点一下,即可开始游泳。此时,用救生圈在自己身上点一下就可以使用了。然后向浮动酒吧台游去,就可以与麦瑞丽交谈了。

问题 46:

如何在酒吧上要一杯饮料(Drink)?

回答:用手点一下救生圈的尾部来拍击水面,这将提醒水下的侍者为你准备一杯饮料。

问题 47:

如何出示身份(ID)?

回答:向侍者出示你房间的钥匙。

问题 48:

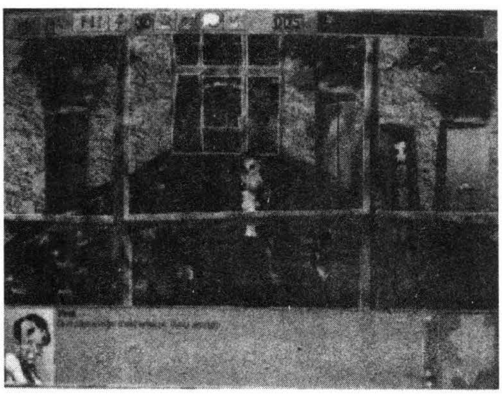
如何让麦瑞丽得到跳台钥匙?

回答:从你自己房间前的服务车上拿到香皂。在游泳池边穿上游泳裤,与救生员(Life Guard)交谈得到钥匙,用钥匙走上跳台,在跳水前,把钥匙在香皂上点一下,复制下来,跳入水中,上岸,穿上衣服,走到大厅前台,从前台左边的铁桶中找到一个废弃的钥匙,用挫子(file)在这把钥匙上复制出一把跳水台钥匙。

问题 49:

最后,我与麦瑞丽一同走上跳台,接下来该怎么做了?

回答:用手的拉链图标在麦瑞丽身上点数次。用手在自已身上点一下,换上游泳裤,再用拉链图标在麦瑞丽身上点一下。将会在跳下跳台之前得到一些咒语(Wisdom)。



▲海边的天气好得不能再好

夏玛瑞(Shamara)

问题 50:

夏玛瑞在哪里?

回答:你会在饭店阳台上的斜篷(Penthouse)屋里找到她。

问题 51:

如何到达斜篷屋?

回答:走到餐厅的厨房里。用手在垃圾道(Dumbwaiter)旁的控制开关处点一下,打开垃圾道,并进去。用手在垃圾道外面开关处点一红色按钮,就可到达斜篷屋,走向阳台,就见到夏玛瑞,并与她交谈。

问题 52:

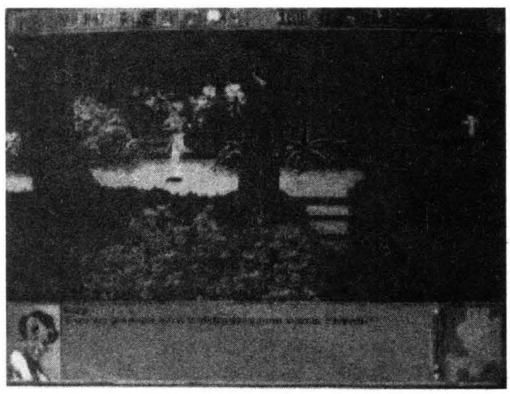
夏玛瑞需要什么?

回答:她需要兰花(Orchid)、宝石(Diamord)、珍珠(Pearl)、银镯(Siever Bracelet)、金制雕刻品(Sculpture)、咒语(Wisdom)、知识之灯(Lamp of Knowledge)和一些香槟(Champagne)。

问题 53:

如何得到这些物品?

罗斯处得到兰花,仙得贝处得到宝石、查丽特处得到珍珠、芭蒂处得手镯、麦瑞丽处得到香槟、知识之灯在沙滩处得到,香槟所需的冰块从你房间旁边的冰块机里得到,金制雕刻可以从你在电子门控制的房间里与查丽特见面时得到。



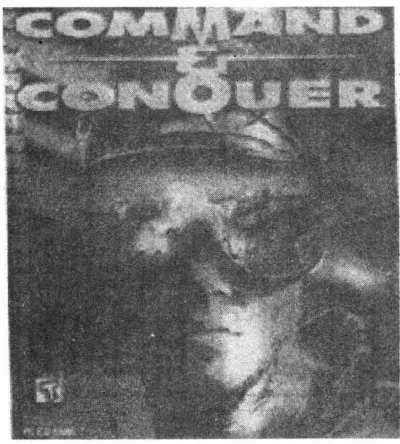
▲即将与梦中情人相会

以上就是"富家公子Ⅵ"的所有秘决,也是笔者的一些经验总结,当你找到了最终的梦中情人——夏玛瑞后,你可以长嘘一口气了,一场绞尽脑汁的推理冒险终于结束了,可以好好地轻松一番了!

PC 新游戏巡礼 PC

随着电脑价格的下降，电脑的普及率眼见升高，电脑游戏玩家的队伍也就日益壮大起来。为使电脑游戏玩家能了解现时最新游戏，我们特收集了一些海外最新的资料，奉献给玩家。当然，从广义上来说，电脑游戏和电视游戏是相通的，既是电脑游戏玩家又是电视游戏玩家的也大有人在。就是单纯的电视游戏玩家，也不要错过欣赏本文，因为许多电脑游戏都会转版为电视游戏的，先了解一下情况开阔一下视野总是有好处的。

COMMAND & CONQUER	
厂商	Virgin Interactive
类型：SLG	媒体：CD－ROM



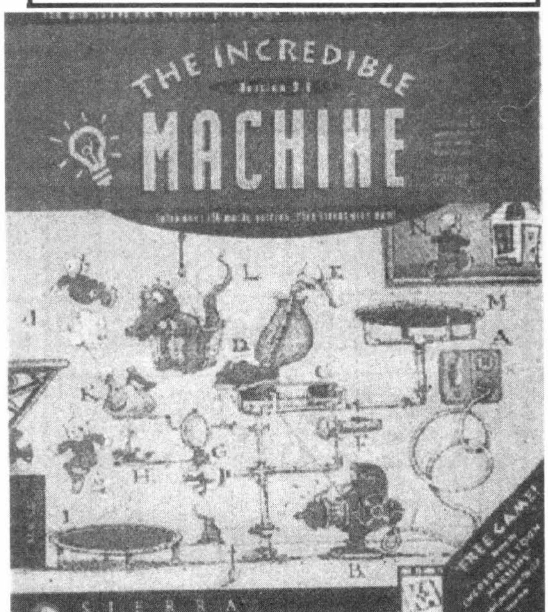
本款游戏是一场划时代的新型电子武器的大战，玩家要凭自已的机智，在全球的种族之争中脱颖而出，控制局面，获得主动权。游戏中涉及财富的争夺和权力的斗争，玩家要一丝不苟地处理面临的每项事宜，在动荡不安中使自已成长壮大起来，向最终的胜利迈进。喜爱模拟游戏的玩家不可错过本款游戏。

飞越时速	
厂商	Cremlin
类型：RAC	媒体：CD－ROM



玩家要驾驶造型动感优美的火箭型赛车，以每小时300公里以上的眩目高速参加比赛。在十个各有特色的赛道上穿越城市、森林，紧张到令你手心冒汗透不过气来的地步。游戏本来就是高速进行的，再加上电影效果一般的紧凑的背景配乐，对任何一个赛车游戏的高手来说，本款游戏都是一个真正的考验。

不可思议的机械三代	
厂商	Sierra
类型：PZG	媒体：CD－ROM



Sierra 的作品一般都不俗，“不可思议的机械”就是其中颇有特色的一款。当时以磁碟版推出，容量亦

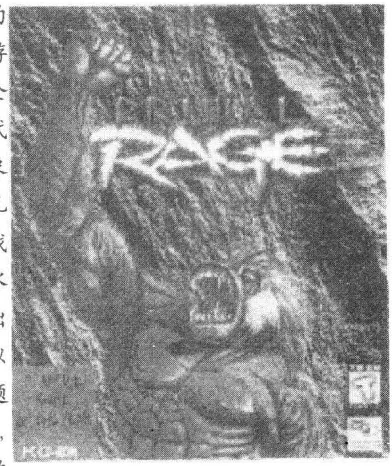
很小，但其游戏内容含量却颇要花费玩家一些心血与时间，因而也颇受一些玩家的青睐，知名度很高，曾在几种电脑杂志的游戏评选上获奖。现在"不可思议的机械三代"即将推出。三代的游戏模式仍沿袭其前辈，只是要玩家开动脑筋去解决的问题更多更难了。三代整个的游戏中共有150个趣怪的迷题，玩家要利用每道题面所提供的工具器械，诸如剪刀、风车、齿轮、木板、绳索等，在适当的时间地点采用适当的技巧，如弹跳、惯性、浮力等，把迷宫般繁杂的环境中的网球、台球、足球等搬送至要求的出口处。有些迷题表面上看起来十分简单易行，但一上手才知道事情并不想像那样，往往一个关键症结没能想到，造成迷题无解。这是一款挑战想像力和智力的游戏，极具趣味，希望玩家朋友们不要沉溺于其中不可自拔。

A4 网 络	
厂商	Infogrames
类型:SLG　媒体:CD－ROM	

这是一款模拟经济发展的游戏，玩家在游戏中的目标是要成为一名拥有亿万资产的的行政总裁。游戏是百分之百写实主义的，其设计的内容都是人们在日常日活中能够接触到的事物。玩家在游戏的过程中，随着对游戏内容的投入，也许会频频产生自身完全溶入游戏世界的感受呢。玩家可能在现实世界中平凡无奇，可是在这款游戏中，通过自已的努力，能在名望和实力上超过大名鼎鼎的亚科卡也未可知。



PRIMAL RAGE	
厂商	Time Warner Interactive
类型:FGT　媒体:CD－ROM	



别具特色的格斗游戏，游戏中的角色全部是史前时代的巨兽，形象彪悍狰狞，孔武有力。游戏画面和音效水准都相当出色，对喜爱以暴力解决问题的玩家而言，这绝对是一款会让他打到手软也不肯下机的上乘作品。

第十一小时	
厂商	Trilobyte, Virgin
类型:ADV　媒体:CD－ROM	

Virgin公司制作的"第七位访客"在1994年迷倒了不少的玩家，其逼真的音效、流畅的动画给人以深刻的印象，而游戏中所刻意营造的鬼魅气氛加上使人神经紧张的背景配乐，令这款探险鬼屋的冒险解谜游戏极受玩家欢迎。有的玩家说在晚上玩"第七位访客"，看着那逼真的画面，听着那诡异的音乐，不禁有毛发耸然之感，绝不是言过其实的。更有玩家留存"第七位访客"是为了欣赏其中制作精良的动画，据说会产生欣赏艺术品的感觉。"第七位访客"广为玩家爱，其销售量高过百万套。玩家在喜爱"第七位访客"之余，自然也心怀奢望，一心想玩到它的续作。现在，玩家的这个愿望就快变成现实了，经过长期的精心制作，"第七位访客"的续集"第十一小时"即将推出。

"第十一小时"的故事与上集相关连。故事仍发生在神秘而诡异的Stauf Mansion，主人公的同事，同时也是主人公的女朋友，为调查与上集有关的传闻而突然失踪。于是主人公便要去 Stauf Mansion 调查究竟发生了什么事情。与上集一样，主人公要在

Stauf Mansion 里四处找寻线索，破解谜题，调查宝物，经过自己不懈的努力，克服重重困难，把自已的女友救出。

若在调查解谜过程中，遇到难解之谜，无从下手，主人公不必像上集里那样到图书馆去寻求帮助。在"第十一小时"里，主人公随身携有一个"个人数码助理"，主人公可以随时求助于这个特殊的装置。在上集，若主人公走到谜情的尽头处，会突然有一个声音说:"Feeling Lonely?"(寂寞了吧?)。而在"第十一小时"里，玩家再也不会感到寂寞的，游戏里面设置了上百种尖酸刻薄甚或带有侮辱性的说语，保证让你入耳难忘。

"第十一小时"容量相当大，共有三只光碟。其中两只存储着游戏信息，另一只存储音乐资料，含有六十分钟长度的全动态影及动画，据信其震憾性效果远远超过"第七位访客"。玩家朋友，不论是喜爱华丽的图像，或是钟情于恐怖游戏或解谜游戏，肯定都能从这款游戏中获得完美的享受。

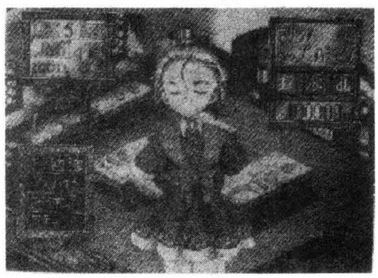
其　它

Sieera 公司制作的"Phantasmagoria"是一款光碟版的冒险游戏，故事内容是以一对新婚夫妇的蜜月旅行为背景。这对新人到达一个挺立在私人荒岛上的谊华宅邸后，原本想体验期望已久的幸福时光，殊不知事与愿违，转瞬间美梦变为可怕的恶梦。一件一件恐怖的事件接踵而来……。这款冒险游戏已被评 价为 PC 游戏中最恐怖的颠峰这作，喜爱刺激的玩家不可错过。

另外还有二套冒险游戏，最近亦获得相当的好评。一款名为"The Riddle of Master lu"，制作商为 Sanctuary Woods。这款游戏以 1936 年濒于战争边沿的国际局势为背景，玩家要控制游戏中主人公 Robert Ripey，与一名武林高手 Mei Chen 协同在世界各地解开一系列谜团，寻找制约邪恶势力的关键，遏制战争拯救人类。另一款游戏名为"Marco Polo"，制作商为 Infogrames。玩家在这款游戏里，要扮演著名的探险家马可・波罗，沿着连接欧亚二洲的古代丝绸之路，对付各种各样的天灾人祸的困扰，艰难跋涉直至抵达中国皇城，面见皇帝，才算完成任务。

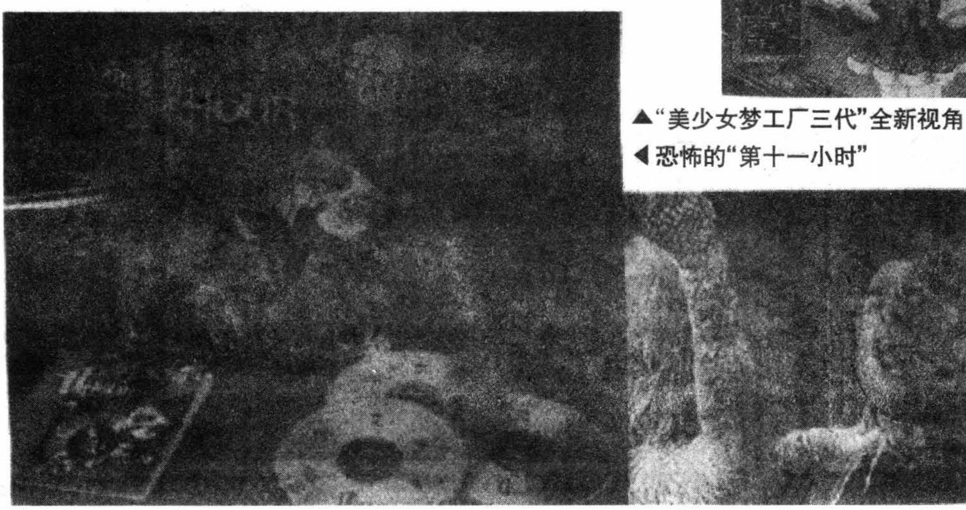
最后，向喜爱此类游戏的玩家报告一则好消息：广为玩家拥戴的"美少女梦工厂"将在 1996 年推出三代。三代作品仍沿袭了一代、二代的游戏模式，玩家以美少女父亲的身份出现，把她由十岁养育到十八岁。在此过程中，除了要负责读书教育的安排外，还要顾及少女心理发育的气质倾向。到十八岁时，游戏便会对少女的命运做出定论，她可能成为作家、歌女、家庭主妇，也可能会同贵族或王子结婚，但若没教育好也会沦落风尘……。有很多种不同的结局，究竟结局如何，要视玩家的教育水平而定。根据已经发表的三代的部份资料，其画面较前代更为精致漂亮，画面背景均以俯视表示，极有层次感，而美少女也一改以往的发型，改以漂亮的银发示人。耐心等待吧！到明年就能玩上这款已成此类游戏经典名作的最新版本了。

文/柳生



▲"美少女梦工厂三代"全新视角

◀恐怖的"第十一小时"





黑暗王座

LANDS OF LORE · THE THRONE OF CHAOS

完全攻略

机种	PC	推出厂商	VIRGIN
类型	中文RPG	汉化厂商	第三波

文·风子

VIRGIN 是一个美国著名的生产音像品产的大公司，还涉足影视业和广告业，近年来昂首跨步地进入游戏业，因为它是音像业的老资格，所以 VIRGIN(维真)制作的游戏基本上都属于画面精彩绝伦，音响动人心魄的佳作。

这次推出的《黑暗王座》属幻想魔法型的 RPG 游戏，逼真的音乐效果和精彩的魔法运用带你步入一个古老而遥远的神话世界。经由第三波公司的汉化，游戏的乐趣更是陡然上升，游戏片头的大段近乎完美的电影般的演示，定可使你对 VIRGIN 留下强烈的印象。

故事背景

古老的快乐居王城一天发生了巨变，司职大臣职位的阴谋家司冠霞运用魔法的力量将国王掠走，囚禁在他的城堡之中，从而实现他对王国的邪恶统治，于是天道沦倒，罪恶横行。国不可一日无主，更不可一日无正义，正义的臣民们决定选出一位勇士，去城堡解救国王，粉碎司冠霞的阴谋。于是你就成为游戏的主人公——勇士，铁肩担道义地出发了。但由于国王被囚的地方十分隐秘，而且身中邪法的禁锢，所以，有几件东西是你必须准备的：发现秘道的 4 座雕像，解除屏障的 4 把金钥匙和治愈国王的万灵仙丹的 4 种配料。好啦，任务已经明白了，勇士，出发吧！

游戏攻略

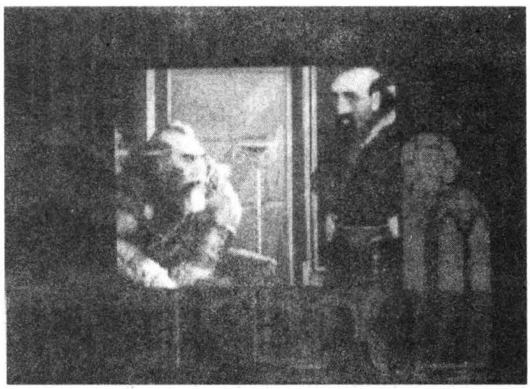
第一章：快乐居王城——欧宝森林

游戏场景：快乐居王城、北方森林、南方森林

游戏线索：魔法书、出门证、油灯

游戏中的勇士首先到的地方就是议事厅，到那里领取任务，城中的图书馆不可不去，那里有攻关过程中必备的魔法书，再去领一张出门证，现在就可以出城门了，但提醒你要多买一些药品和武器以备战斗需要。一出王城，北方森林就在眼前，北方森林场景很大，包括 4 个地区：

1、端尔冠洞穴
2、盗贼的老巢
3、码头(通南方森林)
4、死湖(通欧宝森林)



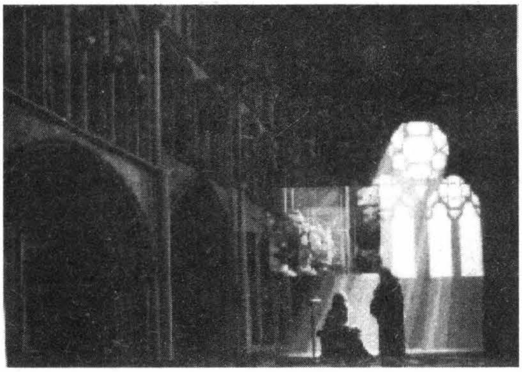
▲快乐居王城里的君臣们忧心忡忡

首先去端尔冠洞穴搜索，洞穴共有 4 层，第 2 层有一个虫囊室，第 3 层有一个龙怪巢穴，其它各层还有许多箱子和壁龛，藏有不少的宝物；然后去盗贼老巢，因为这里有冒险中第 2 种必备的宝物——油灯，另外还有钥匙、物品等其它东西；到码头乘船，又来到一个陌生的地方，原来是南方森林，南方森林也有 3 个地区：

1、灰雕旅店
2、巴克的店
3、罗兰公寓

在南方森林的三个地区打探，情报经过综合你会有一种不祥的预感，赶紧回王城去看看吧，从码头折回北方森林，再速速返回王城，果然出事了，大乱临头一定要保持冷静的头脑，才有希望处理好危难的发生。事件被澄清后，你对一切罪恶的源头可能会有所认识，再次离开王国首都的你，心中逐渐有了答

案。原先过不去的死湖这回有了生气发生王城事变后，就能够从死湖到达欧宝森林。



▲不知道王国里又发生了什么变故

第二章：欧宝森林——上欧宝森林

游戏场景：欧宝森林、戈罗卡泥沼、屋碧墟矿场、上欧宝森林

游戏线索：曙的钥匙、蜂蜜、齿轮、煤块、抽水泵、宝生的钥匙、费仑方盒、红血石、沼泽水

欧宝森林是第二章故事的起点，它有两条出口的道路：

1、通往戈罗卡泥沼的路

2、通往屋碧墟矿井的路

在欧宝森林有两件重要的事情要做，先到卓克马车店去一趟，你会得到第1把金钥匙——曙的钥匙；然后再去采一瓶蜂蜜，因为这是炼造万灵仙丹的第一种配料。路上碰上蜂巢可一定不要错过，用空瓶去装一瓶蜂蜜。

进发的路有两条，先走哪一条呢？建议先去矿井，以免浪费时间，屋碧墟矿场有5个场景：

1、矿场

2、1号矿坑

3、2号矿坑

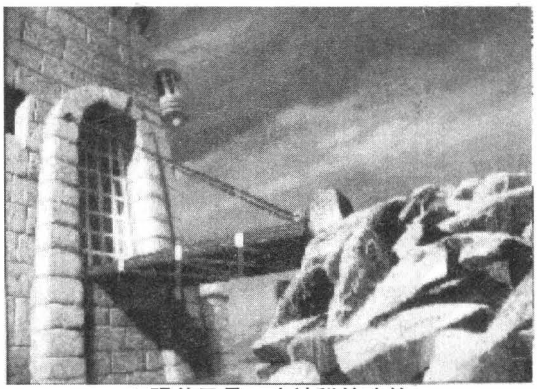
4、3号矿坑

5、4号矿坑

刚刚进入矿场时会有一条巨大的怪虫拦住去路，消灭它的办法是投掷武器来击中它，一般的法术攻击是没有效果的，只要身上备足补充体力的宝物，那么打败它也只是时间问题。矿场中有很多门户，其中有一些门是双层的，关上前一道，后一道才会开启。矿场中有一个关键的东西抽水泵，是一种抽水的机器，还有一个管理员看守着它，管理员会说缺少齿轮和煤块，抽水泵现在还无法开动，等你能够开动它时，矿坑中的某些隐密的门才会打开。先到4个矿坑中寻找齿轮和煤块，找到后去让抽水泵重新工作。在矿坑中有些墙壁是松动的，想想锤子的用途，砸开后能发现一些很有用的东西。3号矿坑中，打败ROCK怪后能得到红血石，它是炼制万灵仙丹的第2种配料。4号矿坑中会找到一个同伴——宝生，同时能得到宝生的钥匙，也就是第2把金钥匙，还有第3种必备宝物——费仑方盒，它的用途是破坏红栅栏。

现在可以去戈罗卡泥沼了，这是一个阴森恐怖的沼泽，待上一会儿你就会有不舒服之感。行进过程中碰到陷井时，要用空瓶装一瓶沼泽水，这是炼万灵仙丹的第3种配料；另外，沼泽中的人都要见一见，打探出有用的情报和有益的教导。

现在，可以进入上欧宝森林了，上欧宝森林是一块很小的地区，用费仑方盒去掉司冠霞设立的障碍——红栅栏，就可以穿过依薇洞穴进入依薇森林。



▲眼前又是一座神秘的建筑

第三章：依薇森林——猫穴

游戏场景：依薇森林、依薇市、骨塔

游戏线索：第2个费仑方盒、大地粉末、坩埚、万灵仙丹、吉翁的钥匙。

依薇森林面积要比上欧宝森林大多了，它共有3个去处：

1、依薇市

2、秃鹰谷

3、骨塔

先去秃鹰谷拿到第2个费仑方盒，再去依薇市的路上破除了又一道红栅栏，到达依薇市。先去莎蒂小店去买万灵仙丹的最后一种配料——大地粉末，现在可以配置万灵仙丹了，但乎还缺少什么东西。赶快去骨塔看看吧。

骨塔有4层

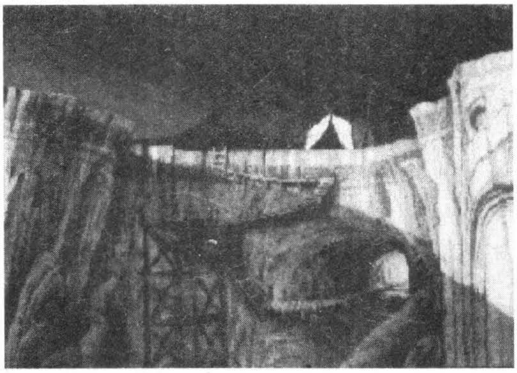
1、地下室

2、1层

3、2 层

4、3 层

先去 1—3 层将钥匙找齐，然后进入地下室，将地上移动的 4 件物体放入对应的 4 个壁龛内，可以进入秘密过道，一个老妇人给你一口坩埚，现在一切齐备，去巴兰卡祭坛炼成万灵仙丹，赶回依薇市，去布鲁诺小馆，找到猫穴的通道进入即又过一章。



▲到黑暗王国还有很遥远的路要走

第四章：猫穴——城堡

游戏场景：猫穴、地下土牢、城堡

游戏线索：黑暗手套、钻石、4 座雕像、奈勒的钥匙、真理之石的碎片

初进入猫穴，迎接你的就是和黑暗军团的一场大战，遭遇之战最不好打了，不过毕竟技高一筹。用战情室得到的黑暗手套与墙上的两个手掌印重合，奇迹发生了，出现了一 新的走廊，在那里找到两把钥匙就可以打开通道向地下土牢的门。

地下土牢的幽灵实际上也是司冠霞的走狗，消灭它打开通往城堡的门。别忘了找到钻石！

城堡共有 3 层：

1、1 层

2、2 层

3、3 层

先用钻石在 1 层将法师救出来，然后用魔镜进入 1 层的另半部分。这里有一个大厅，注意这里有暗门，将大厅内的 4 踏板找到后用物品把它们压住，再对墙猛推一下，暗门出现了，这个门能上 2 层，国王就藏地 2 层。不过先要在 1—3 层仔细搜索，找到 4 座雕像和第 4 把金钥匙——奈勒斯的钥匙，再回到 2 层。用弓箭将陷井对面的开关按下，这时另一个陷井对面会出现一面魔镜，进入魔镜就可以得到国王密室的钥匙。现面终于万事俱备了，进入国王密室，先将 4 座雕像按“蛇、人、蝙蝠、马”的顺序放在烛台上传送阳光解开巫术，然后用 4 把金钥匙解除开屏障，最终用万灵仙丹解求国王。成功了！费尽九牛二虎之力终于把国王从邪恶巫术中拯救出来。

现在到了算总帐的时侯了，拿着国王给的真理之石的碎片，再登 3 层，找到司冠霞，正邪大对决开始了……



▲最终的邪恶敌人——司冠霞在狞笑

该游戏实为近年来难得一见的佳作，游戏的难点在于各种机关的开启上，形形色色，各有特色，所有能找到的钥匙都是有用的，再加上图还有许多暗门、陷井、踏板、魔镜等设置，很苦恼的游戏哟！幸亏是中文版，否则就太难通关了，不管这款游戏如何费脑，VIRGIN 的音响是不可不听的，赶快去搞一套吧！



▲挑选一个主角出发吧！

黑暗王座

完全攻略

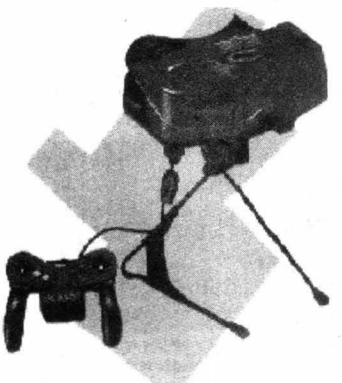
龙精虎猛次世代

文●西庄

游戏机世界，前数年，一直是比较平静的。8位的红白机，16位的世嘉机和超任机，以及手持的Game Boy和Game Gear，各自有各自的主顾，各自有各自的市场，虽然互相之间（说白了也就是世嘉公司与任天堂公司之间）少不了明争暗斗，此消彼长，但总体上是处于一种分而治之的相对稳定状态的。游戏业这肥肉，那时基本是世嘉公司和任天堂公司来共享的。这样时间一长，自然就引来局外人的垂涎。索尼和松下这二大电器业巨子，开始披挂上阵，意欲在蒸蒸日上的游戏业市场分一杯羹。于是，随着1994年松下公司32位的3DO的问世，宣告了游戏机次世代时代的到来。1994年内，索尼公司的play station和世嘉公司的土星相继投放市场。游戏业开始进入了动荡不安的时代，而且随着时间的推移，这种动荡愈演愈烈，为了能在这种动荡不安的局面中更有效地争夺市场，从事游戏业的各家公司奇招叠出，一时间游戏业市场呈现出一派火爆场面。我们下面就把其中颇有趣味颇具新意的一些情况介绍给读者，使读者安居斗室，也能领略到次世代游戏界最新最美的风光。

别具一格的VR BOY

世嘉公司推出了32位的土星，从未涉足过游戏业的索尼公司和松下公司都推出了自已的32位游戏机，做为游戏业鼻祖又自视为游戏业盟主的任天堂公司自然不会坐视不动。今年7月底，“任氏”的32位机投放市场。这种32位名为VR BOY(简称VB)。VB以一种从未有地的形态出现在游戏玩家面前，它一反以往游戏机一定以电视为画面显示工具的概念，独出心裁地采用自机专用的头罩式显示器。玩家在进行游戏时，要把此显示器戴在眼前。VB采用了最新的“虚拟现实”显示系统，虽然仅是最简单的“虚拟现实”系统，其产生的立体图像效果也是极为真实的。由于彩色显示的“虚拟现实”系统成本过高，考虑到玩家的经济承受能力，为使VB在价格上具有更广泛的可接受性，任天堂的这款VB采用的是单色液晶显示屏，使其价格仅在15000日元上下。由于VB形式新颖，且其价格仅为其它32位机型的一半，故此虽然目前软件数量种类均不甚多，但投放市场后的销售情况还是说得过去的。目前任天堂公司正在组织软件公司加紧制作高质量的VB软件，相信随着VB软件的充实，它的销售情况也会随之上升的。



次世代手持机——世嘉NOMAD

在外出旅行，或是其它不便于使用电视来进行游戏的场合，对玩家来说，手持机就是非常有用的器具了。前数的Game Boy(简称GB)和Game Gear(简称GG)盛行一时，给玩家带来很大的方便。玩家走到哪儿打到哪儿，就是在交通喧嚣的大街上也不例外，从而使发生交通事故的潜在可能性增加了。为了对付这种不利倾向，有的地方（比如香港），甚至曾经制订了法规，禁止人们在大街上打手持机，这也可算是游戏史上一则插曲吧！言归正传，以GB和GG而言，在玩家中确实也风光了几年，GB为单显，GG为彩显，后来GB也有13色对应的版本，而且GB和GG的软件也不乏名作佳作，支持着GB和GG在玩家手中一直不曾赋闲。可是，GB和GG二者都是8位机，这就限制了它们的发展前途。世嘉公司正是看到了这一点，意识到在手持机这一领域，迟早也要向次世代发展的。

于是，世嘉公司来个先下手为强，率先投入力量开发16位的次



◀这就是最新代的手持机

世代手持机。从图上可看出，这款名为“NOMAD”的次世代手持机仍沿袭了GG的总体造型，只是其细微之处（如方向钮、按键等）的线条更具现代感。世嘉NOMAD采用彩显，此彩色显示屏的制造厂家是GG显示屏的出品商西铁成公司。据世嘉公司发言人透露，NOMAD的3英寸彩显，其显示精度要远远高于GG的彩显。目前，世嘉公司尚未透露NOMAD手持机的正式发售日，但它要在次世代手持机这一领域力拔头筹的决心是有目共睹的了。而对玩家来说，可以想像到，有一天能在手持机上玩到“梦幻之星”、“侍魂”一类精彩的游戏该是多么惬意的事啊！

五花八门的周边设备

游戏界进入次世代虽然才一年有余，可却呈现出一派生气勃勃的气象，不但各游戏机厂家投入全力参与竞争，就连一些局外厂家，也想方设法插足游戏业，借机发上一笔财。

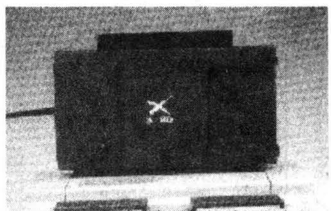
众所周知，电脑游戏由于键盘不易操纵控制，于是有各种用于电脑游戏的的专用手柄问世，而电视游戏，一般来讲游戏机手柄控制性是不错的，故此再配备专用手柄的并不多见，可现在发展到次世代，由于其硬件性能极好，演算速度极快，画面的物体移动变换也比次世代以前快了许多，有些游戏，尤其是模拟战斗机的射击游戏，用自机手柄操纵起来还有不尽人意之处，于是有些厂家就为自己的机型配了专用手柄，用于模拟战半的射击游戏，已于今年8月投放市场，价格为8800日元。价格不算低，但此专用手柄是按人体功能学原理设计，玩家在进行游戏时，能轻松地做非常精细微妙的控制，其操作手感决非普通的手柄同日而语，使玩家能充分享受高速射击游戏的乐趣，玩家上手之后就能体会到确实是物有所值了。





◀手柄式样很有现代感
▼操作简便易行

资深的玩家想必都曾体会到，诸如对战格斗游戏、体育或智力竞赛游戏，人机对战的兴致和乐趣比起二人对战模式来，总感到差一段距离。进行游戏的时候，身边恰有对手那是最好不过的了，若孤身一人，那也只能独行独乐了。到了如今的次世代时代，随游



▲一卡在手，千里变通途

戏的高速化，玩家所体会到的这种感觉落差就越发明显了。于是，为解决这一问题的异地对战器即应运而生了。大手商社和日商岩井都不是游戏业的厂家，却看准这一市场需要，联手推出了名为“X—BAND”的异地对战器，玩家欲与异地的对手一决高低时，只要把异地对战器插到游戏机上，然后再把异地对战器的引线接到电话线上即可。目前，这种异地对战器已有用于超和世嘉土星的二种，已在日本、美国等地的玩家中广为使用。

以往，游戏机就游戏机，并不具备什么其它的额外功能，游戏业厂家过去也没有在这方面打过什么主意。进入次世代以来，或者说得更确切些，在准备进入次世代之前，各游戏业厂家为了使自己



▲方便的土星视霸

的机型在激烈的竞争中更具胜算，都挖空心思将自已的机型开拓出更多的外功能，来吸引消费者的注意力。在这方面，世嘉公司不愧是老谋深算的游戏业主，它在今年夏季推出的RG—VC1型视霸卡，使原来在市场上就相当火爆的土星机更上一层楼。RG—VC1型视霸虽然价格不菲，达到主机价格的三分之二，为19800日元，可是它使土星机一下具有了VCD视盘机的功能，对消费者还是极具吸引力的。RG—VC1型视霸卡对应于Ver 2.0版本，使用方便，一插即可，而且功能强大，具有4段可变的慢速快速重播功能，可搜索编号画面，可对画面进行三倍变焦处理，在变焦的同时还可以移转画面。土星机的玩家有了RG—VC1之后，就可以在紧张的游戏战斗后，放上一款轻松活泼的VCD节目松驰一下神经。此外，世嘉公司在RG—VC1视霸卡推出的同时，已经向广大消费者透露出消息，将为土星机的各款游戏制作攻略版的VCD视盘。这样，今后玩家就不必再去翻弄卷角撕页脏兮兮的攻略本。一旦游戏中遇到难关不知所措时，只消找出相应的攻略版视盘，按屏幕上的指示，搜索调出相应的画面看看，一切难题就迎刃而解了。

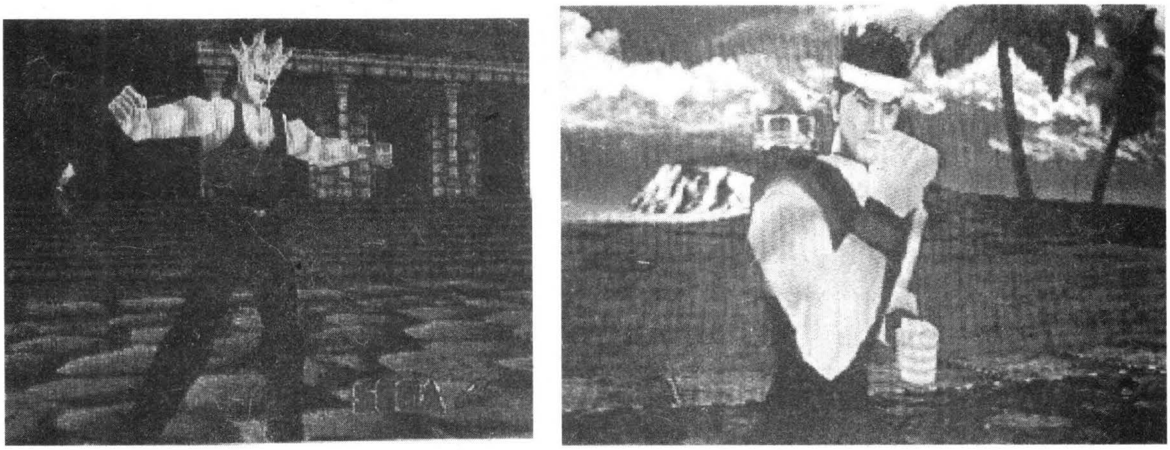
软件市场面面观

软件市场历来是游戏业主必争之地，说得软件市场者得游戏业天下是再确切不过的真理了。以往任天堂公司就是凭借软件这着棋，让红白机独霸了8位机的江湖，让超任机领了16位机一大半的风骚。现在这些往事不谈，单就次世代机软件的情况做一简明的介绍。

说到软件到底受不受欢迎，不用四处打探，一看排行榜便知。从今年夏季几个月的情况来看，排位在排行榜前30名的次世代软件，大多来自二个机种：世嘉公司的土星机和索尼公司的play station。可以说，这二种机型的软件几乎把次世代的软件市场给瓜分了。截止到今年的7月底，世嘉土星的“VR战士”已售出70万个，而play station的看家作品也不示弱，售出65万个。其中如土星的“美国赛车”售出55万个，play station的斗神传售出50万个，在单件销售量上也是相当惊人的。世嘉土星靠“VR战士”、“美国赛车”、“职业野球”、“超真实麻雀PV”、“真说梦见馆”等十个最热销的软件，创出了销售量294万个的佳绩，而play station则更为甚之，以“铁拳”、“斗神传”、“机动战士高达姆”、“实况野球”等十个最热销的软件，买到了416万的销售量。软件卖得多，主机自然就销得畅，土星机和play station借助各自软件的支持，均轻松地突破销售主机量100万台的大关。有趣的是，调查所得日本玩家的这二种主机的拥有量，分别是每百人土星32台、play statin44台，是与它们各自的十个最热销的软件的销售量总量成非常严格的线性比例的。这一现象又一次用事实证明了软件是主机的生命线这一简单明了的真理。下面我们把世嘉土星和play statin的全部软件情况分类列表，让我们看看能从中分析出什么结果。

首先可以知道，这两种机型所推出的软件数量基本上相当，而种类分布情况上，除play station多推出了模拟游戏，射击游戏的比例略大外，其它种类上的分配比例情况也是基本上相当的。其次，两种机型最重头的软件都是“动作”和“桌上”类的。其两类软件之和的比例均超过软件总量的三分之一。从这种比例分配上，也可以看出这两种机型为占领市场的急功近利作法，因为比较起来，“动作”和“桌上”类的游戏制作流程相应较短，在短期内推出尽可能多的软件，是

软件种类		动作	桌上	冒险	赛车	体育	射击	智力	RPG	模拟	其它	总计
土星	数量	9	7	6	4	4	3	3	3	0	5	44
	百分比	20.5%	15.9%	13.6%	9.1%	9.1%	6.8%	6.8%	6.8%	0%	11.4%	100%
play statim	数量	10	12	3	4	2	8	6	4	5	0	54
	百分比	18.5%	22.2%	5.6%	7.4%	3.7%	14.8%	11.1%	7.4%	9.3%	0%	100%

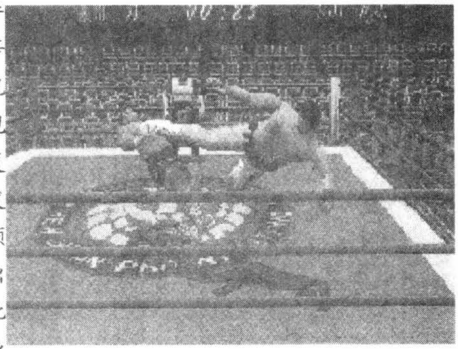


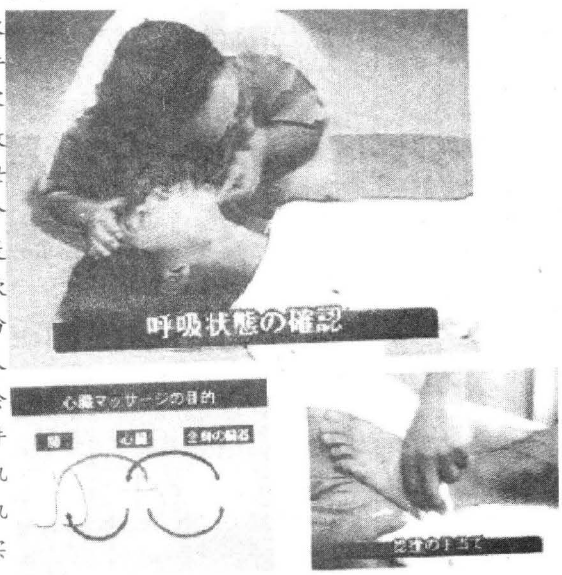
▼◥这二张都是世嘉土星正在开发的'VR 战士"的雄姿

绝对有利于机型的市场发展的。另一方面，模拟类游戏，RPG 类游戏的软件制作流程相对较长，二种机型这方面的软件均较少，土星甚至一款模拟游戏也未推出。当然，随着各自的主机在市场上的立足已稳，这两种机型一定会精心制作目前显得相对较弱的模拟、RPG 游戏类软件，以使自已主机的形象更能锦上添花。

与世嘉土星和 play station 相比，3DO 就显得有些力不从心。松下公司的 3DO 出道最早，打响了次世代机型的第一炮，以机龄论可说是次世代里的老大哥了。可这个老大哥在销售业绩方面却比不上后来的小兄弟们。3DO 软件虽然不少，但缺少重量级的有代表性的扛鼎之作，在游戏玩家中一直没能掀起像土星“VR 战士”或 play station“铁拳”、“斗神传”那样的全身心投入热潮。3DO 软件市场既平平淡淡，其主机销售情况自然也就淡淡平平了。据统计，只有十分之一的日本游戏玩家购买了 3DO，面对这种先来居下的不利状况，3DO 一方面加紧制作推出高质量的游戏软件。比如安排将 3DO 中少有的精品“D 之食卓”推出二代；另一方面，3DO 独辟蹊径，开次世代游戏机之先河，于今年 7 月底推出一套极为独特的应用软件，名为“急救基础”。这款“急救基础”软件，把人们在日常生活中可能遇到的诸如骨折、溺水、烧伤等情况一一作了详尽的介绍，说明正确有效的急救处理方法。如何做人工呼吸、如何做心脏按摩等等。均用真人模式做实况演示，让人一目了然。在现代社会，生活紧张，情况复杂，人们难免会遇到突发的意外，这款软件正是顺应了这一社会需要推出的。可以想见，3DO 的此举，等于是给其它游戏业主做了提示。对于次世代主机应用软件这一市场，没有一家游戏业主会轻易放过的。今后，各次世代机型的软件当分二大部份，一部份是担纲正角的游戏软件自不必言；一部份是各种各样顺应人们生活需要和社会需要的应用软件了。那时，次世代机就不仅仅是游戏机了，而成了名副其实的次世代多媒体机。游戏玩家在紧张的打机之余，也可以用应用软件来学点有用的知识了。

▼PS 的“斗魂烈传”也不示弱





▲3DO 在激战中，独辟蹊径，这是它开发的实用软件

D之食卓简明攻略流程

D之食卓是一款非常恐怖的冒险游戏，在3DO上推出，世嘉土星也有此款游戏版本。D之食卓的全部景物及人物均为polygone制作的3D动画形式，画面极其精细真实，整个游戏从头至尾充满恐怖诡秘的气氛，常常令玩者紧张得毛发耸然。这么恐怖紧张的游戏，当然不能做得太长，否则玩家精神承受不住，出了问题就不好了。因此，本款游戏的长度只有二小时，也不可暂停，要连续进行游戏。如果玩家能在二个小时内顺利地找出前进的线索，找到出路，从被束缚的困境中逃脱出来，就算大功告成了，否则就只有改日状态良好时再试身手了。

本款游戏分为四章，这里概括介绍一下简明攻略流程，供玩家朋友们闯关时参考。

第一章开始时，主人公在医院里被引到一所宅邸的餐厅。主人公要到楼上房间的橱柜前，打开橱柜，在第一格里可以找到一张白纸。主人公取到这张白纸后回楼下餐厅，在餐桌上有一盘水，把白纸浸入水盘中，纸上会有隐秘显出来，指示出开楼上房间橱柜的次序。主人公再回到楼上房间，打开橱柜取得工具，还要在房间的火炉内拿取一把钥匙，然后到楼下，用工具将酒桶的龙头扭开，就打开了通向地下室的机关。但主人公到楼梯处会遇到一扇关闭着的门，门上有“87”的字样，门也打不开。主人公要再回到餐厅，用在火炉内拿取的钥匙打开餐桌右方的房门，那里面有一只箱子，箱子上装着一摇杆。主人公需用摇杆把箱子上的数字转动成与地下室房门上的数字相同，就可以拿到开启地下室房门用的戒指。需要注意的是，箱子摇杆转动数字的方法是有一定决窍的，其特别之处是：当主人公把第二个数字按停后，它并不立即停止，还会按照第一个数字的数值继续向前转动一段才停止，知道这一规律后，通过简单的加减法就能把箱子上的数字转动成与地下室房门上相同的数字，拿到戒指后地下室的门就打开了。第一章至此结束了。

主人公进入地下室，本款游戏即进展到第二章。地下室原来是一间书房，入口被大石堵塞住。主人公到地下室后，先到写字台处查看，然后到火炉旁查壁画，壁画原来的人头画像，在调查后会转变成另一幅画像，图上有四只动物。主人公这时可以走到转盘处，把转盘转成与壁画上图案相同的动物，这样，就可以打开房门进入下一个房间。

到了第二个房间，主人公要去把房间的一扇小门打开，会发现里面有一堆死尸。主人公查看一下，发现其中一具死尸的手中握着一把钥匙。拿到这把钥匙后，主人公回到书房，到写字台处打开柜门，看到里面有一本书。把这本书拿到隔放到书柜中书柜便会移开，露出隐藏着的楼梯，至此第二章便结束了。

第三章稍微复杂一些。主人公沿着书柜后隐藏的楼梯上去到达一间密室。把入口锁上后，再去转动转盘，入口便会转变为通往其它几个地方的通道。随转动次数的不同，通往的地方也就不同。转三次可以去“宝箱房间”；转五次可以去“水池”；转六次可以去“玻璃窗”；转十次可以去“盔甲武士房间”。

主人公首先要去“盔甲武士房间”，与它交手对阵，要把它打败获取它的佩剑。其次再到“水池”去，走到前右方的门处，把盔甲武士的佩剑插入门，门就可以打开了。打开门后，在里面可以找到一架望远镜，转动旁侧的推杆就可以看到每个星座的颜色，主人公只要能把正确的颜色输入水池两边的星座石像，水池里的水便会退流向“宝箱房间”。

主人公这时就要去“宝箱房间”，拿到宝箱内的手枪。然后回密室后再去“玻璃窗”，用手枪把玻璃窗打破，窗外有爬梯，主人公沿着窗外爬梯到达顶层，游戏就进展到第四章了。

主人公在顶层走廊尽头处，要找到最后一只昆虫，然后回到走廊中央，在墙壁上查看，墙上就会现了秘密入口。入口里面有一台机器，主人公要把机器上的二个齿轮叠在一起而又露出红点，这部机器便会动起来。机器向后移开后，走上玻璃楼梯，这时，在整个游戏中一直在冥冥之中与主人公谈话的父亲便会在主人公面前现身。至此游戏已接近尾声了。游戏的结局与主人公这时所选择的举动是有关系的。因为父亲已经被恶魔附体，主人公如果向父亲身边走过去的话，便会被打倒消灭。因此，主人公可以选择用枪把恶魔与父亲一起打死，但是如果没能把恶魔打死的话，游戏结束时会显出“BAD END”字样的。

上面介绍了攻略流程，只是笔者的一点儿实战体会，提供给各位玩家，使玩家朋友们在攻关时能有一个大方向的参考。相信这并不是唯一的一种攻略路线，也不一定是一条最佳的攻略路线。如此复杂诡秘的游戏，想必还会有笔者未能发现的内容，而每一个未知的内容，都可能引导出另一种攻略办法，希望玩家朋友在实战中努力发挥自己的推理想像能力，找出最佳的攻略路线来。

文/山河

日本将棋游戏玩法详解

目前，在多种游戏机型里有日本将棋的游戏软件，可是因为国内很少有人会玩这种“日本式的象棋”，从而使得这类游戏软件有被打入冷宫之虞。其实，日本将棋是一种十分有趣的游戏，其需要玩家灵活机敏的程度，在某些方面甚至高过中国象棋。为使国内的广大游戏玩家也能领略这一智力游戏的乐趣，今特撰文详细介绍日本将棋的玩法。

根据900年前日本古文献台记记载，中国北宋时代民间流行的“大象戏”(现中国象棋的前身)在那时传入日本，演变为日本将棋。日本将棋分大、中、小三种，现今在日本流行的是中将棋，玩家在游戏机软件里接触到的基本上也都是中将棋。极个别时若是遇到小将棋，其棋盘和棋子名称与中将棋一样，只是在小将棋中每方少了一枚飞车和一枚角行。

日本将棋的棋盘是由纵横各为9格的81个方格组成的略呈长方形的平盘（见附图，图中是开局时双方棋子的摆放位置）。整个棋盘在盘面上分为三部份，图中横向七、八、九三道共二十七格称为自阵；横向四、五、六三道共二十七格称为中央；横向一、二、三三道共二十七格称为敌阵。弈棋双方各持有20枚棋子。有玉将(又称王将)、飞车、角行各一枚；金将、银将、桂马、香车各二枚；步卒各九枚。

日本将棋的各个棋子的走法各不相同，现将各子着法分述如下：

(1)玉将：每次可在前、后、左、右或斜线方向活动一格。也就是说，玉将可以有八个方向的运动自由度，日本《博棋历》中用一句“玉将八方得自在”来概括玉将的着法。若用中国象棋来做比较，玉将同时具备了“将(帅)”和“士”的着法，同时又没有中国象棋中“九宫”的限制，可以在整个棋盘上活动。

(2)金将：每次可以前、后、左、右或前左、前右两斜线方向活动一格，但不能向后左、后右两斜线方向活动。金将有六个方向的运动自由度，《博棋历》中概括的说法是“金将不行下二方”。

(3)银将：每次可向前左、前右、后左、后右向或向前方活动一格，不能向左、向右、向后活动。银将有五个方向的运动自由度，《博棋历》上对银将的着法是“银将不行左右下”。

(4)桂马：每次可前进一格后再向前左或前右活动一格，前进的那一格可以是空格或有棋子占领均可。桂马的着法类似于中国象棋中的“马”，是仅限于前行，不能向左、向右或向后“跳马”。桂马前行时也无中国象棋中“蹩马腿”的限制。桂马有前前右及前前右二个方向的运动自由度，《博棋历》上讲桂马是“桂马前角超一目”。

(5)香车：每次活动的格数不限，但只是限于前行，其它任何方向都不能走。香车只有一个方向的运动自由度，《博棋历》讲“香车先方任意行”。

(6)角行：每次活动的格数不限，可在前左、前右、后左、后右四个斜线方向上活动，进退均可，是将棋中威力最大的棋子之一。角行有四个主向的运动自由度，《博棋历》把角行的着法形容为“角行四翼前后飞”。

(7)飞车：每次活动格数不限，可在前、后、左、右四个方向上活动，不能在斜线方向上活动，也是将棋中威力最大的棋子之一。飞车有四个方向的运动自由度，《博棋历》讲“飞车前后左左行”。

(8)步卒：每次只能向前方活动一格，其它方向均不能活动。步卒只有一个方向的运动自由度，《博棋历》称步卒的走法为“步卒一方不他行”。

以上八种棋子的吃子法与其走子法完全一样，各种棋子无级别高低贵贱之分，只要在某个棋子的活动范围内有对方棋子存在，就可以吃掉对方这个棋子。应当注意的是，将棋中的步卒也是直走直吃，这点与中国象棋中的兵卒是一样的，而与国际象棋的兵直走斜吃完全不同。

玩家看了上面的走子法和吃子法简介，可能会感到，将棋中除了角行和飞车二种棋子威力强大外，其它各种棋子不是在运动方向有限制就是在活动格数上有限制，实在是难以发挥作用。比如桂马，只能向前跳，其它三个方向六个位置都不能跳去，香车也只能前行，横着就不能移动了。金将、银将活动方向固然多些，可每次只能走一格，一步一步地移进到敌阵作战也太费力气了。确实，玩家的担忧是有道理的，如果将棋仅仅是这么玩，就比较单调乏味了。将棋还有这二

个特殊的规则，一个称为“吃子利用”，另一个称为“棋子升格”。有了二个特殊规则，使得将棋棋盘上的搏杀变得极为灵动多变，异彩纷呈。

“吃子利用”是指己方可以把在对局中吃到的对方棋子，在形势需要时，投入棋盘中成为己方棋子而加以利用。其放入棋盘的位置，除步卒有所限制外，其余各种棋子均无任何限制，只要是盘中的空格都可以放入，甚至放入后直接“将军”也可以。放入步卒的规定是：只能把欲加利用的对方步卒放到纵列没有己方步卒的那列里。

“棋子升格”是将棋的另一个特殊规则。将棋中的八种棋子，除玉将和金将外，均可升格。升格的条件是己方的棋子要进入敌阵（即图中横向一、二、三三道二十七格之中），即获得了升格的权利，可以立即升格，也可以暂不升格。走几步以后再升格。下面把六种升格棋子升格后的情况做一个介绍：



▲将棋开局局势

（1）飞车：升格后称为“龙王”，“龙王”除了保持飞车原来有的着法和威力外，又获得了可向前左、前右、后左、后右四个斜向每次活动一格的能力。“龙王”有八个方向的运动自由度，其中纵横四个方向无格数限制，四个斜向每次只能活动一格。

（2）角行：升格后称为“龙马”，“龙马”除了保持角行原有的着法和威力外，又获得了可向前、后、左、右四个方向向每次活动一格的能力。“龙马”也有八个方向的运动自由度，其中四个斜向无格数限制，而在纵横方向每次只能活动一格。

（3）银将：升格后称“成银”，“成银”的着法与金将相同，即可每次可向前、后、左、右或前左、前右六个方向之一活动一格。

（4）香车：升格后称为“成香”，其着法与金将相同。

（5）桂马：升格后称为“成桂”，“成桂”的着法与金将相同。

（6）步卒：升格后称“成步”，“成步”的着法与金将相同。

从上述的升格情况可以知道，这六种可升格棋子在升格后，其威力均大有增加。飞车、角行原来就威力强大，升格后又在原先不能控制的四个方向上增加了一格的控制力；而香车、桂马、步卒这等原来只能向前不能后退的弱子，升格后均成为金将，具备六个方向的杀伤控制力，威力骤增。

因此，在将棋对战中，非常关键的一项战略就是，要想方设法把敌阵的防御撕开一个缺口，使己方棋子在杀入敌阵后获得升格，具备更大的杀伤控制力。同时，也要阻止敌人杀入自阵，因为一旦有敌方棋子杀入自阵升格后，往往会对位居自阵中央的玉将产生重大的威胁。将棋决胜负的标准就是看谁先把对方的玉将“将死”。故此，若有敌方一、二枚棋子在自阵内升格，战局形势往往就会急转直下，对自己深为不利。

“棋子升格”这一情况在对局中的发生，是一个渐进的过程，也就是说，一方的某枚棋子在从升格前到可以升格的状态，另一方是可以从棋盘面上很清楚地了解到的，心理上也就可以对此有所准备，战术上也就可以及早做些调整安排。而“吃子利用”这样一种着法，在对战中却是一种突发的情况，一方要把所吃到手的某枚棋子，在什么时间放到棋盘的何处，另一方是很难事先百分之百预料到的。这样，在对战中，原来很有利的局面，被对方连施几次“吃子利用”，甚至会一败涂地呢！

“吃子利用”时，若是直接把棋子放入敌阵，当然是允许的，可是不能立即升格，要在下一着再走一步才能升格。“吃子利用”就相当于走了一步棋，轮到一方走棋时，若安排了“吃子利用”，就不能再移动自己别的棋子了。

以上详细介绍了日本将棋的玩法，相信玩家看过后，已经了然于胸跃跃欲试了。建议玩家在初试身手时，把对方的强度等级设定为“弱”，同时要把每着棋的时间设定的“无限制”。此外，有的将棋游戏软件里设有“提示”项，初入此道的玩家在逢自己行棋时，可以利用此项功能查看一下最佳的的行棋方案是什么，这样走一、二盘棋，自然就能领会到将棋初步的行棋作战规律了。希望喜爱智力游戏的玩家，尤其是中国象棋下得不错的玩家，能在本文的帮助下学会下日本将棋，然后找来一款将棋游戏软件，靠自己机敏的头脑超凡的功力，在“全国选手权大会”上脱颖而出，一直杀到获得最高等级的“名人”称号。

文/扶桑

台湾十六张麻将简介

文■无道

当今的麻将GAME中，以13张麻将居多，不过梅花间竹地也有一些16张麻将GAME，PC GAME中有十余种，其中的《16张麻雀大亨传奇》是较为出色的。TV GAME则鲜见16张麻将身影，除SEGA有一款，FC有三四款外，SFC以及次世代到目前还没有这类游戏，不过既然有这样的游戏，笔者认为还是有必要介绍一下玩法的。

台湾16张麻将顾名思义在宝岛相当风行，明清两朝兴起于沿海一带，尤以福建沿海为最，两广地区也有一定市场，后传入台湾省。台湾16张麻将的特点是16张，与13张麻将相比多了3张手牌，和牌基本形式是5组加1对雀头。这种玩法由于限制较少，吃碰杠都很随意，有些象北京地区风行的推倒和麻将。甚至没有任何花样名目"屁和"都可以。所以不会玩麻将的人都能在片刻间掌握，相当容易上手，可称麻将初学者的理想课堂。

但台湾麻将决非如此简单，如不熟悉花样，同样打不出高明的牌，试想，一把又一把的"屁和"能有什么趣味呢？

下面简单介绍一下台湾麻将的名目花色，请注意，在台湾麻将里没有"番"这个字，所有名目单位都叫做"台"。

屁和：和不是庄家手牌又没有台，0台。

庄家：做庄的人和牌，1台。

门清：没有吃碰明杠而和牌，1台。

自摸：以自摸方式和牌，1台。

杠上开花：杠牌后要从阵上补进1张牌，而该牌刚好自摸，1台。

海底捞鱼：以流局前海底的最后1张自摸，1台。

河底捞鱼：以流局前对手打出的最后一张牌荣和，记住是对手打出的，1台。

抢杠：如果对手由明刻变为明杠的该张牌刚好是你可以荣和的牌则可抢杠和，1台。

全求人：所有牌的组合，都是吃碰明杠取得的，所谓全求人就是全靠别人，1台。

翻牌：由三元牌、圈风牌、门风牌组成的刻子或杠子，有几组叠加计算，1台。

连一拉一：庄家连庄而又和牌时，须加算连一拉一，并且继续连庄，2台，若又和牌，则为连二拉二，加算4台，以后依此类推。

三暗刻：有3组的暗刻或暗杠，另2组不限，2台。

平和：由1组雀头(翻牌除外)，4组顺子和两面听的搭子形成的听牌形式，必须门清听牌而且荣和时才算平和，2台，自摸则不计。

门清自摸：3台。

四暗刻：有4组的暗刻或暗杠，另1组不限，4台。

混一色：由同种花色的牌加上字牌组合而成，4台。

对对和：由5组刻子或杠子组成，计4台，若以门清而和牌则形成五暗刻。

小三元：含中发白三元牌的刻子2组及对子1组组合而成，4台。

五暗刻：由5组暗刻或暗杠组成的牌型，8台。

大三元：由中发白三元牌组成的3组刻子或杠子的牌型，另3组不限，8台。

字一色：全部由东南西北中发白7种字牌组合而成，8台。又因为7种字牌只少1种，则必然有小四喜、大四喜、小三元、大三元这四种组合的1种，要另外加台。

清一色：全部由1种花色的牌组成的牌型，36张花色牌，而你1人就有17张，所以相当难打，奉劝众位尽量不要打。

地听：配完自己的手牌后，打出第1张牌后即听牌，叫做地听，计8台。

小四喜：由东南西北四风牌组成3组刻子或杠子以及1组雀头的牌型，12台。

大四喜：由东南西北四风牌组成4组刻子或杠子的牌型，属仅次于天和的大牌，1台。

天听：配完牌后，立即听牌，16台。

天和：庄家配完牌后立即和牌，属百年不遇之名目，至少笔者没见人打过，24台。

台湾麻将的特点是和牌容易，限制较少，与艰涩难懂的日式规则相比，相对要简单得多，但若想和牌得到高台数还是比较难的，下面笔者提供几条经验之谈，相信对玩家有些益处。

1. 有些高台名目相对比较难做，最好不要勉强去打，象什么平和、四暗刻、五暗刻、清一色、大四喜、小四喜、大三元等，若努着劲去打，只怕还没落听就被别人以小牌打掉。

2. 应该得吃且吃，得碰且碰，尽量加快自已的和牌速度，如果不想做大牌，那么反正是名目不大，爱是几台是几台，况且真想屁和也是很难的，尤其字牌能碰就碰，得翻牌的机会是很大的。

3. 笔者感触最深的就是连庄，做庄是更是屁和也和，因为庄家本身就有台数，连庄1把就2台，2把就4台。连庄越多，台数多，试想连五拉五，连八拉八是什么劲头？当你连庄12把时你会惊奇地发现——24台！相当于你可能一辈子都打不出来的天和。

密码宝与金手指

文●飞仔

如果说 PC GAME 有它独到的攻关工具如游戏克星等,那么对于 TV GAME 来说,密码宝和金手指就是它独有的攻关武器。同 PC 工具一样,在玩 TV GAME 时,很多玩家也都希望自行修改游戏程序,于是这类工具便应运而生,而其中密码宝和金手指是较有代表性的两种。

金手指其实是直接修改游戏程序的工具,但一般游戏都是由 ASSEMBLER LANGUAGE 所写成的,一般玩家根本不可能弄明白。通常一行金手指,也只能改修三个地址位,所有的金手指密码最多也就修改十几个地址位,在使用上受很大的限制。通常懂得使用金手指程序的玩家都转用电脑的 SECTOR EDITOR 来修改程序,但对于普遍的电玩大众来说,自已能找到密码则根本是天方夜谭。毕竟是玩家不是行家嘛。我相信在 1000 个电玩英雄中,想找一个完全明了金手指的人是很困难的。

相反,密码宝便显得比较好用,经笔者实际验证,密码宝比金手指好用得多,并且功能齐全。笔者比较两者更倾向于密码宝。

1. 密码宝的密码比较简洁易懂,减少了输入时的人为错误。用户可以自行比较两者的密码,便可得出结论。

2. 密码宝可以帮助用户自行追寻密码和秘技,不用再去查阅大量资料和去向别人讨教。

3. 密码宝适用于游戏盒 带及大部分的磁碟机,而金手指只供给磁碟机用户。

4. 在使用密码宝秘技时,秘技可以随时使用,更方便的是还可以随时中途退出或再次调出,这一点功能是金手指绝对做不到的。

5. 对于喜欢研究游戏程序的人来说,也可以从密码宝提供的密码,在个人电脑上使用 SEARCH 功能,找到修改的位置,从而进一步节省时间。

6. 流通的金手指密码,很多是利用密码宝找出来的;相反,密码宝是完全独立的工具,这一点是明确的。

综上所述,密码宝与金手指相比有其不可比拟的优点。在此,笔者向诸位超任迷推荐一种新上市的密码宝 X-T;X-T 是 X-TERMINATOR2 的缩写。

首先 X-T 是可信赖的产品。它是经日本总代理店许可,大家可以安心使用这种密码宝。另外,它能把信号改造大家满意为止,改造信号满载的 X-T 密码宝还附有《内技改造信号书》,整个产品内附说明书。

X-T 有以下几点令人惊叹的功能:

○把人数增至无限;

○把时间变成无限;

○把使用的武器增至无限;

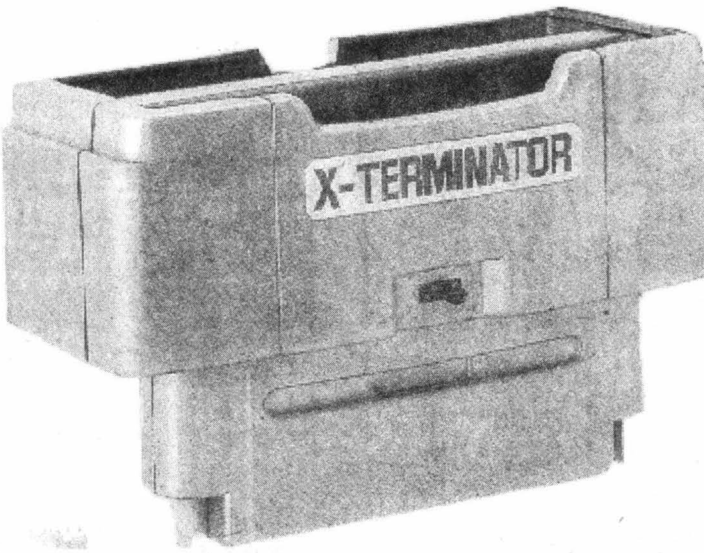
○无论任何攻击都不怕;

○这时加强能量和生命的道具就不需要了。

当朋友们还在为人数太少,时间太短、武器太少而愁容满面时,有没有想到有这么一样奇妙的东西,可以使你们喜笑颜开信心百倍地投入 GAME 中去呢?

X-T 装配很简单,只需连接卡带和主机即可。然后就可以在初始画面中设定你所希望的规则。

对于绝大多数动作游戏,有了密码宝就完全可以通关,它还适用于模拟和运动类游戏,当然,各位还可以重新玩以前放弃的游戏,定可给你增加 10 倍之乐趣。



详说SLG游戏

文·伊夫

SLG也是近年来发掘出的一种新型的游戏类型，从诞生到现在也就是八九年的时间，但从最早的雏形发展到如今庞大的阵容，其雨后春笋之势简直叫人难以置信，或许八九年的时间能够使一棵小树变成一棵参天之木，但象SLG这样的发展势头，简单地说就是从一棵小树变成了一片森林，而且没有什么东西可以抑制住它的生长。

SLG的英文原称是Simulation　Game，也就是模拟仿真型游戏，什么意思呢？如果单纯地说模拟，那么现今的一切游戏都可以说叫模拟游戏：动作游戏就是模拟战斗，射击游戏就是模拟射击，体育游戏就是模拟体育比赛，格斗的游戏就是模拟格斗……甚至RPG游戏也可以称是模拟一个美丽的传说故事。但仿真则不同了，仿真就是模拟真实的情景，当时的感觉，当时的情景，当时可以做的事情，一切都追求与真实情景的重合度，感觉越真实越好。所以当模拟与仿真联结在一起时，所具有的意义就发生了变化。它代表着一种新兴的游戏类型和风格，意在追求与真实情景近乎一样的境界，使玩家完全进入事件，仿佛真实的事件就发生在自已身边，要依靠现实的方法去处理它。一个好的仿真类游戏，能给人以极大的主人翁的感觉，似乎玩家就是运筹千里的指挥家和军事家，这一点感受比起RPG游戏来说有过之而无不及。

SLG的魅力所在

仿真游戏嘛，追求的就是真实感。这也是仿真游戏的独有魅力。

当你身处乱世，群雄割剧，战争纷起的年代，做为君主或将领的你将如何行动，采取哪些策略使你的领土国泰民安，军事强大，继而完成统一的伟业。做为一个领袖你可以有自由选择的权利：是种地、治水、收获等重本的路子还是征兵、收租、战争等重标的路子都可以挑选，抑或是两者兼备。一切的问题都摆在你的面前，你可以干君主所能干的一切，成败与否全在你的策略。

你或许是一位超级体育明星，被震天的观众喧闹声包围，面对的是你的老对头，怎样去击垮对手赢得雷鸣般的掌声？你不必具体操作你那位明星，只需要给他布置战术、采取什么对策来应付突发事件，一切都是那么真实，所有的动作都可以表现，虽然你不直接控制你的明星的动作，可是最终打败了宿敌，成为竞技场上的英雄。

你又成为战斗英雄——功勋飞行员，面对的是一场残酷的空战，后有围追，前有堵截，你如何逃离虎口，回到生天？想想你在驾校学的东西吧！如何规避、如何翻滚，变速和变向，视野的变幻带给你超真实的感觉，所有真正空战的情景都可以被你模拟发生，当你在闪躲过程中逐个地消灭敌机，使天空回到一片湛蓝时，会感到真正的轻松。

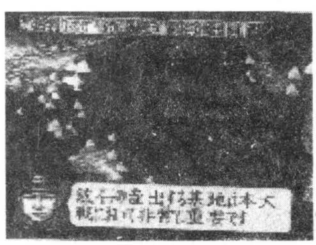
现在你又成为一名老练的驯马师，每天要照顾好你的小马驹，精心喂养，精心训，当它的身体强健后，再训练它的姿态，然后再加上负重练，长时间跑练耐力，狂摇马鞭练速度，经过你的全身心的训练，小马驹已经长大成熟了，这时的你信心十足地把它牵入赛马场，去领取你应得的那份赏金，你是不是会感到你已经成为一名真正的驯马师呢？

仿真游戏的魅力就是真实，你遇到的事件或是你采取的对策都是有现实做保证的。一个好的仿真游戏可以让人觉得有身临其境的心境，仿佛你已经变成了游戏的主角，画面上出现的一切都与你密切相关，而你想到的一切办法都可以付诸实施。对于每一个正常的人来说，真善美都是所希冀的目标。善代表正义善心，美代表一切形式的美感，那么真所代表的就是真实，仿真游戏能够发展到今日之雄势，真实才是它的唯一支柱，也是它长青不灭的魅力所在。

SLG的主旨

如果说动作游戏的主旨是训练人的快速反应，射击游戏是训练人的空间感，格斗游戏是训练人的即时反应能力，智力游戏是训练人的脑筋，那么SLG训练的又是什么呢？

如果可以夸大一些的话，SLG训练你的一切能力，此言大否？且听笔者细细道来。



▲《提督的决断Ⅱ》颇受玩家好评・光荣推出。

现在的很多SLG作品引进了实时操作系统，也就是敌人和你同时采取行动，这就要求你的快速反应能力，还要根据敌人的动向在最短时间内做出判断，再做出相应的反应。其实这一点也是追求真实的一点体现，试想真正的战场上情况瞬息万变，各种情况扑面而来，敌我双方的局部力量对比变幻莫测，如果缺少速度，一切都可能逆转。发现了敌人有什么企图，就要在第一时间内做出反应，不然等你想明白的时候也就是你遭到重创的时候。古老的SLG的主要模式就是敌一回合，我一回合，其实这不符合常情。在追求真实的过程中，也要求玩家提高自身的能力和素质。说到空间感和距离感，这一点对SLG玩家也是至关重要，这时要求你不仅要熟悉我方人员的攻击范围，也要注意观察敌方的行进速度和攻击距离，这对于我方首先重挫敌人，使其丧失攻击能力大有好处。尤其现在许多SLG设计成攻击力随体力下降的形式，那么第一时间打击敌人是至关重要的。很多有头脑的玩家发现并利用这一点，往往敌人尚未出手便已奄奄一息，大大降低了我方受伤害的程度，减免了不必要的伤亡。行家的做法是在局部以多打少，当敌人一进入攻击距离，我方人员便一拥而上，往往能一举毙敌。至于要用脑筋那就更不必说了，怎样克敌制胜，都是你要竭尽脑汁的地方、有一些追求完美的玩家，爱兵如子，如若手下得力干将牺牲便放弃战斗，非要达到全员无损、取得完胜的境界，这期间所费的心机可就太大了。

训练能力的结果必然会有所收获，播种的季节就应该想到收获的季节。沉迷于SLG的各路英雄们所得到应该比其它类型游戏的玩家要多得多。玩军事题材的想必统率能力有所增强，要在班上当个干部应无问题，玩体育题材的也可以混个教练当当；玩培养题材的做中小学老师应该没有问题；玩熟飞机坦克的填大学志愿时可以考虑；喜爱科幻类型的若加以深造可以成才或写科幻小说；搞商业比较流畅的可以去下海；练作曲的可以去搞音乐玩摇滚；玩过赛车的可以……等等，SLG不但给了我们娱乐的空间，也可以成为职业培训的车间，想想吧，也许二十年后，所有的专业培训统统变成了玩SLG、不会的，根本等不到那会儿……

SLG的类型

经笔者粗略划分，可以分成下面几类：

1. 历史事件型：

多取材于真实的历史事件，对于熟知历史的玩家来说颇具吸引力。将玩家溶入历史是制作者的初衷，而玩家追求的是在历史故事中发挥自己的抱负和能力。主要题材有中国历史上的三国时代、明清时代、解



◀日本战国时代的作品前仆后继地涌现，新的一代织田信长又开始野望了。

放前的军阀混战年代，日本历史上的战国时代，第一次第二次世界大战，美国独立战争，十字军东征，中世纪的欧洲混战，近代的中东战争、海湾战争等等，优秀作品有光荣的《三国志》系列，智冠的《三国志》系列，《大战略系列》、《武田信玄》、《织田信长》系列、《苍狼与白鹿》等。玩家操纵著名的人物，在世界各地为统一使命而浴血奋战，其中内政外交军事的操作，战争中的谋略运用，永远是不变的模式。

2. 幻想事件型

多与科幻小说挂钩，地球和银河黑暗统治者的矛盾纷争，外星侵略者的入侵。人类和各种异形怪物，人类和邪恶机械和机器人，未来的人类战争，题材多得不可胜数，玩家主要操纵人类，代表正义的一方，科学技术的进步给这一类型的SLG带来实质上的内容。在这一舞台上，科幻武器和科幻力量，再掺杂了形形色色的生命形式，给了玩家一个实现梦想的天地。优秀作品有《机器人大战系列》、《银河英雄传说》、《梦幻模拟战》系列、《前线任务》、《SD高达系列》等，每个人都有自己的梦想，那么请到SLG中来实现吧！

3. 小说故事型

多来自著名的小说，动画片和影视剧，由于原作就有一定的影响力，所以改编成SLG后仍具有一定的市场活力。象日本小说中的忍者形象，动画片中的健四郎，孙悟空等等，由于出于商业性目的，这类作品制作周期短，佳作不甚多。优秀作品有《忍者武雷传说》、《北斗神拳系列》、《七龙珠系列》、《天使帝国系列》等。

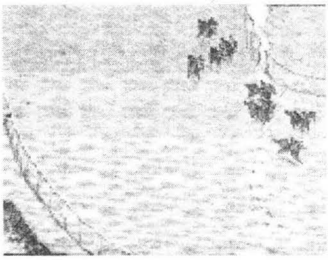
4. 事业发展型

多涉及商贸活动，通过冒险或探险，积累资金或贸易交往，以达到事业的项峰；或者接手一个临近倒闭的公司，去除恶性循环，使公司走上良性轨道，最后成为行业的大亨。面对当前的下海狂潮，既无资金又无能力的你不妨试着从SLG开始，一步步地实现自身的想法，优秀作品有《大航海系列》、《MONEY

GAME系列》、PC机的《大亨系列》、《大富豪系列》。现在中国自己制作的仿真游戏《中关村——电子一条街》已经上市，相信会给你带来全新的享受。

5. **体育教练型**

对于一个喜欢体育运动的人，这一类游戏正是投其所好。一个人不可能使身体常在运动，那些无力或无时间进行运动的人，闭门造车地圆一圆当教练的梦确实过瘾。你可以率领一支足球队去夺取世界杯，这期间你要制订各种战术，演练各种组合针对对手情况灵活机动随机应变，当然你也可以组建篮球队、棒球队、橄榄球队等等你也可以指导赛车去向希尔、舒马赫挑战；可以训练你的赛马夺取最高的赏金；还能操纵你训练出的无名网球击败阿加西和塞莱斯。……所谓当运动员易当教练难啊！优秀作品有《天使之翼系列》、《甲子园棒球系列》、《纯种马王》、《篮球飞人系列》、《04大赛车》等。



◀你教练的马还跑在中游，不知道能不能夺取最后的赏金

6. **培养型**

相信有些玩家已经是家长了。那么如何培养教育孩子是很感兴趣的话题。这一类游戏也应运而生，从出生起就照顾孩子，几岁时开始学习，再大些安排他(她)每天干什么，学什么，总之都是些家庭锁事。但平淡中见新奇，去年日本有一款《梦想成真》的游戏大受欢迎，它讲述了一个小女孩如何被培养成一位王妃的故事，又是一位现代灰姑娘。PC机上的《美少女梦工场》系列是佳作。但笔者更着重的是此类游戏的另一方面，即技能培养，如学驾驶，学修理，学厨艺，学开飞机和坦克，学作曲等，如果说课外书是第二课堂，那么这些笔者称这之第三课堂，而且第三比第二还要好，既形象生动，又包罗万象，这类将是SLG的生命力所在，将来其它游戏都消亡的时侯，SLG可能因这方面的实用价值而生存下来。

SLG的发展

SLG最早的雏形同样出现于PC机上，七十年代末就有战棋类型的SLG出现，TV GAME方面发展异常迅速，从第一款战争型SLG《大战略》于1986年推出以来，各式各样的历史事件型的幻想事件型于FC舞台掀起一波又一波的热浪，光荣的《三国志》系列第一代推出于1987年，第二年又推出第二代，同时代NAMCO公司的《中国之霸者》以其明快的风格吸引了众多的玩家，以至于1991年以前一直是FC的天下，各种佳作接连不断，《信长的野望》系列出到第三代、《水浒传》、《火焰之纹章》、《SD高达》系列、《银河英雄传说》各领风骚。进入九十年代以来，MD曾占领过一段市场，《梦幻模拟战》、《大战略》、《文明的起源》以及一些赛车SLG游戏，填补了FC的真空，而到1992年风声大变，超级任天堂又靠SFC大量的软件重新夺回了市场，综合比较SEGA和SFC，你会发现在SLG方面无论从数量质量相比，SFC都要高出许多。不仅以前的名作出了后续的几代，又开发出很多新的领域，《北斗神拳》到了十代，《三国志三代》已是相当不错的作品，设置了十种基本指令，46个城池，中间还有一些地形，而今年初的《三国志四代》更令人赞叹，画面之精美令人叫绝，仿真程度又达到了新的高度，不知《三国志五代》会是什么样子，其它公司的三国作品也多如牛毛，不乏像《横山光辉三国》系列的精品，不过还是期待象NAMCO公司那样简明的作品。SFC的SLG佳作不可胜数，《火焰之纹章》《大航海二代》《大航空二代》《欧陆战线》、《第4次机器人大战》、《前线任务》、《树帝战记》、《模拟蚂蚁》，尤其是《第4次机器人大战》将史上出现过的著名机器人都包容其中，再加上一个精采的故事，叫玩者无不大呼过瘾。年底SFC又将有大举动，近百部大容量游戏面市，不知其中SLG将占多大比例？次世代机土星和PS问市以来，模拟类游戏较少，还构不成对SFC的威胁，以发展来看，CD片的大容量若能做出几部佳作应该是不成问题的，从画面、音乐和速度上都将超过SFC，不过别忘了，任天堂的杀手锏ULTRA64面市期不断迫近，按任大哥的风格，必定是携大量软体呼啸而至，诸位一定要带稳眼镜哟。

与此同时，PC的SLG发展相对平稳一些，不温不火，不疾不徐，自有它的惯有脚步，因为PC机的重头戏走冒险解迷类和RPG型游戏。但稳中求变，培养型的SLG从PC诞生，《美少女梦工场》是一个代表，SLG在PC机上最多的还是头两类，历史情节型和幻想情节型，基本上TV GAME的该种游戏在PC机上都有移植版，自已的作品也有象《天使帝国》这样的佳作，而最新推出的智冠制作的《三国志2》已经在京城掀起狂潮，史无前例的650M容量，超级仿真的操作，近乎于电影的画面为前所未有的SLG超级大作。比起TV GAME，PC机的另一大优势是中文显

示，有些日文或英文的SLG虽然中看，但搞不懂指令，往往要摸索很久才能上路，使玩家兴趣锐减。这些游戏经过一些公司汉化后，感觉大不一样，游戏嘛，最大的好处就是趣味性，当我们看洋文垂头丧气时还有什么趣味可言。



▲FRONT MISSION 的画面，
今年底新作将会上市。

现在的SLG题材已是如此广泛，笔者粗略地将其分成6类已是有些力不从心，新的说不上什么类型的游戏层出不穷，象《模拟蚂蚁》这样的游戏应该算哪一类呢？单开一类的活，那么还要开许多类型，索性不去分类了。SLG代表着游戏的制作宗旨，也代表了游戏的未来方向。

两点小小的假想

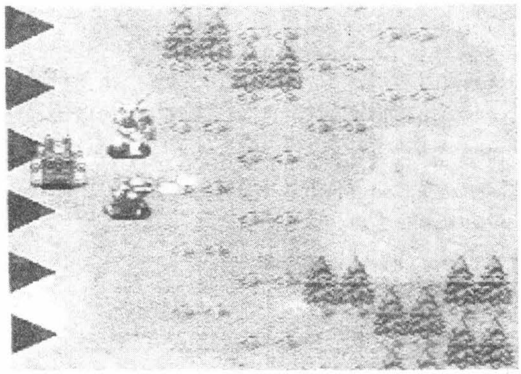
笔者针对自己见识过的SLG，觉得尚有不足之处。现提出两点小小的假想，目的无非是使SLG更加真实。



▲FRONT MISSION 的画面，今年底
新作将会上市。

1. 置身事外的系统：

现在很多SLG需要首先揣磨出各项指令的意义，然后要进行大量的复杂的操作去模拟事物，还要时刻照顾每一个细节，这样也太麻烦，太累人了。像《天使之翼》系列，要对每个队员时刻关心。控球队员的每个动作都要由你来制订，这样不仅浪费时间，而且大量消耗玩家的精力。主要这也不符合常情，你作为场外的教练，怎么可能队员都受你控制呢？笔者认为应该有这样一个“置身事外”的系统，仅仅决定一些主要的指导，具体的表现如何一半来源于你的指导，一半来源于现场的运气，这样可以使游戏的乐趣大大增加，且玩家大可不必呕心沥血，落得个诸葛孔明的后果。



2. 不可逆转的系统：

SLG游戏一般都靠储存和密码来记录游戏进程，这必然带来不真实的一面，一位玩足球联赛游戏的玩家给我展示过他的战果——全胜，落开第二名很远距离，他的办法就是只要不胜马上关机重来。坏就坏在这个“关机重来”，在现实生活中，有哪国的足球比赛可以重新来过呢？笔者认为这是一个SLG的一大缺点。实际上事实是不可以逆转的，但你一次次地关机重来或是用记录进行二次尝试的时候实际上已经丧失了仿真游戏的意义。笔者认为应该在一些SLG中引入一种不可逆转系统，可以作为一个选项，不存在记录文件和密码，只要选定这一系统，一切都不可以逆转，死去的人不能复活，输掉的比赛不能重踢，关机时就自动记录，这样虽然你会有一些损失，但会感到更加真实，尤其对足球联赛这种游戏，这一切都是必要的，比赛到哪里就是哪里，哪怕关机时正在比赛也无妨，记录就到这一时刻，保留比分和场上基本情况，实际上如果做到了这一点，仿真游戏才又上了一层台阶，笔者且称其为“完全不可逆仿真系统”。

对于仿真游戏的构想还有许多，就不一一列数了，其实也都是对仿真游戏的钟爱，让我们大家都投入到SLG大家庭中来吧！



游戏创意纵横谈

——兼为国内软件公司献策

电子游戏发祥于美国，发达于日本，至九十年代，则以排山倒海之势风靡全球。中国自然也不例外，山南海北大小城市几年间忽地冒出一批游戏专营店，游戏发烧友的队伍则像滚雪球一样，几年来越滚越大，据说已滚到了千万数量级的高位。国内游戏界可以概括为“卖得火，玩得火，一天更比一天火”，整个一片火爆气象。可是，如若你是一个有心的玩家，就应该能从这炎炎火热中体味出一丝凄凉：各种机型的成千上万种游戏，几乎除了日本开发的就是美国制作的，又有几款是我国大陆的软件公司开发制作的呢。说实在的，玩外国人开发的游戏，多少会有一种文化背景上的隔膜感。外国人开发的游戏，多数是以他们自己的文化为背景的，中国人玩起这些游戏，纯粹是游戏于表层，玩一个热闹而已，绝难与游戏的内容或内涵发生心心相通的共鸣。正因为外国人制作的软件与国人的这种微妙隔膜感，才使得电子游戏在国内基本上成了爱热闹好动的青少年专项用品，而与成年人无缘欢好。反观日美等国，青少年当然是电子游戏发烧友的生力军，但成年人的电子游戏迷也绝不在少数，在这里就是软件的文化内涵在起作用了。因此，如果国内游戏业市场上，流行的软件不是外国开发制作的，而是国内自行开发制作的以自己的文化内涵为背景的软件占统治地位的话，那么，相信会吸引众多的成年人加入电子游戏玩家的大军的，电子游戏仅仅是“小孩子玩的”这种貌似正确的观念也就会自行消亡了。

说到游戏软件的中国文化内涵，其实还真是大有文章可作的。

历史文化满目珠玑

中国几千年悠久的历史，留下来无数精彩动人的故事，也产生了数不胜数的名篇巨著。这些故事和巨著，也曾被人们不断地以歌曲、舞蹈、戏剧、电影、电视等各种文化艺术形式做局部或全部的表达，愉悦了各个年龄层和各个文化层的不同人群。应该说，这些故事和巨著，绝对是电子游戏软件的上好题材，是软件开发公司大作文章的广阔天地。

事实上，日本和我国台湾省的一些软件开发公司在中国历史和文化题材电子游戏的开发上已经先走了一步。日本以“光荣”为首的软件开发公司，不但以本国幕府时代战国纷争的大大小小的故事为背景开发出众多的SLG和RPG游戏，还把触角伸向了博大精深的中国历史。一本“三国演义”，就被这些公司利用了一个够，一代二代三代四代，SLG、PRG，翻出各种花样，广受玩家欢迎，开发商赚足了钱。三国练得差不多了，又把眼睛瞄向别处，楚汉相争的“项刘记”、战国七雄的“史纪英雄传”相继出笼。再这样下去不用几年，日本的软件开发公司就要把中国历史上下通吃了。这些中国历史题材的游戏软件，水平还可以，只可惜除个别有英文版外，大都是日文版。面对洋字码，除了一些有志少年还能连蒙带唬摸索前进外，难以形成成年玩家的队伍也就势在必然了。台湾省开发的以中国历史和文化为背景的游戏软件，这几年日渐增多，自然都是中文版，于国内玩家而言不存在语言障碍了。但这些游戏软件，有一个不甚有利于形成热潮的倾向，就是除个别软件如“荆柯新传”、“封神榜”是用于游戏机外，其余绝大多数均为电脑版，而国内目前电脑的家庭普及率还相当低，远远落后于游戏机的普及率。于是，这些中文版的中国文化内涵的游戏软件，先不问其水平如何，能够品味其水准的游戏玩家是相当有限的。

这样看来，在拥有广大市场的游戏机（尤其是红白机、世嘉机）领域开发以中国历史和文化为背景的游戏软件则大有可为的。建议国内的软件开发公司，在以广为人知的历史背景开发游戏软件时，最好制成RPG游戏，使游戏的进程符合历史的真情实况，不要制成让玩家来自由发挥的SLG游戏，出现公孙瓒完成三分归一统、隆美尔称霸欧洲、山本五十六雄据太平洋的游戏结局实在是既滑稽又煞风景的（在日版SLG历史游戏中这些

都能办到)。当然，并不是说SLG游戏就不好制作了。应该选择那些无论结局的走向如何，玩家心理上感觉都比较自然的那类题材来制作SLG游戏，比如神话传说、传奇故事等。RPG游戏的故事流程有相对严格的走向和结局，SLG游戏则宽松得多，如果在题材选择上不注意这一点，许多历史事实在玩家手中就会荒谬不堪。这种情况，一般说来，不会影响少年玩家对游戏的兴趣和参与，可对成年玩家的阻力是致命的。国内软件开发公司若欲开发出适合全年龄层玩家的软件，对此不可掉以轻心。

社会热点俯仰皆是

一款游戏软件，如果能踏上社会热点的节拍，则走红热销如探囊取物一般。

仍先以国外软件开发情况为例，体育可以说是社会永恒的热点，日本的一些软件开发公司看准了这一点，围绕着重大赛和体坛名人源源不断地开发制作游戏软件，包括足球、篮球、网球、赛车、高尔夫球等等，种类繁多 。这里别的不提，单以足球为例，1994年足球世界杯大赛，就有几款"94世界杯足球"游戏软件同时在游戏机和电脑上推出，游戏中的参赛队伍、队员情况均按杯赛当时的实际情况设计(有个别软件加入了其实未进决赛圈的日本队，可能是为了在日本本土好销吧!)，比如说哥伦比亚队的"金毛狮子"巴尔德拉马还真是一头金发，跑起来很潇洒。这是应时的软件，还有长盛不衰的系列软件。日本足球每年也采取俱乐部联赛的方式一争高下，是日本体坛的一件大事，软件开发公司自然不会放过这个热点。"J联盟足球"这款游戏就是以日本足球联赛为背景的足球游戏。照例，参赛队伍，每个队员的情况(包括铲球、断球、凌空射、过人等诸项能力)均按实情设计。而且，随每年联赛情况不同，游戏也不断推出新版本，至今，这款游戏已出至三代，广受玩家拥戴。这里讲的玩家，不单是日本的，也包括国内的玩家，虽然国内玩家对日本足球联赛并不熟悉，可玩起这款游戏来还是津津有味的。

由此想到，国内也有相同的社会热点，那就是一年一度的甲A足球联赛。一年中，主场客场中共22轮比赛。牵动了亿万球迷的心。而这些球迷中，绝对不乏电子游戏玩家。因此，国内有眼光的软件开发公司，何不趁势推出一款"中国甲A足球联赛"的足球游戏呢！让上海申花、北京国安、大连万达等在屏上捉对儿厮杀，范志毅劲射、符宾扑救，那是什么劲头儿，绝对一下就把日本的"J联盟足球"给"毙"了。如果这款"中国甲A足球联赛"真的问世了，球迷兼电子游戏迷的双栖玩家自然会人手一款，就是单纯的球迷，也会对此产生兴趣的。说不定由此就登登入室成了电子游戏玩家也未可知。中国的球迷那么多，对足球的热爱又那么投入，这款想像中的"中国甲A足球联赛"的前途和市场不想就可知了。说到这儿，又想起了精明过人的日本软件公司，他们开发的足球游戏软件的内容早已超越了日本的国界，除上面提到过的1994年世界杯赛外，意大利足球联赛的软件也早已问世。下一步，无孔不入的日本人会不会以广大的中国为市场，推出一款中国甲A足球联赛的游戏软件呢?可能性是存在的，既能利用中国历史上的"三国"来发财，当然也可以利用中国现在的"甲A"来点钞了。先下手为强，真希望国内的软件开发公司以此为座右铭，不要再让外国人抢在前面利用咱们自己的东西了。

社会上的热点当然不止于体育。像影视文化，常常有脍炙人口的佳作，从而形成社会的热点。美国的电影"小鬼当家"、"侏罗纪公园"、"真实的谎言"等风靡全球，获得了普遍的赞誉，而与这些电影一一对应的游戏软件，紧步电影后尘，赢得了众多玩家的好评。可以说，游戏软件成功的一半，是由于电影的轰动效应所起到的广告效果，软件开发公司"顺水推舟"，膀不动身不摇就赚了大钱。我国台湾省的一些软件开发公司，也有类似的举措。这些公司把拥有大量读者的金庸、古龙等人的武侠小说，开发为电脑游戏软件，一时好评如潮，洛阳纸贵。这也是借小说的魅力和声望。推波助澜，直接把游戏软件"抬举"到了相当的高度。这几年来，国内的电影和电视，也都曾有过一些热点。软件开发公司如果能善加利用，开发出相应的游戏，

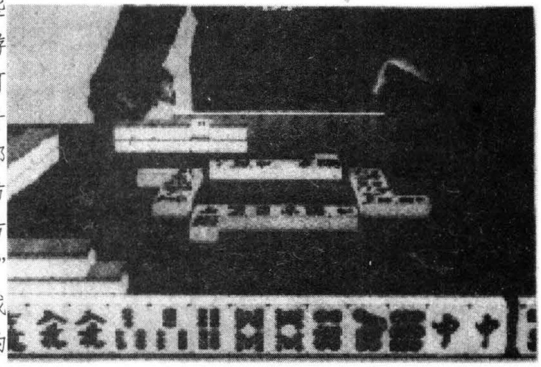


▲希望劲射的不是日本球员，而是中国球星

从而在游戏玩家中形成热点，应该不是难事。随便举一个不成熟的例子，像几年前收视率很高的系列剧“编辑部的故事”，若是从中择优开发成搞笑的游戏软件，至少看过这部电视的青少年玩家都会愿意上手玩一把的。

成人爱好不容忽视

从广义上说，电子游戏的对象不应该仅仅限于青少年，成年人也应该是电子游戏玩家大家庭的一员。可现在的实际情况是，成年人玩电子游戏的确实是凤毛麟角，而其原因就在于适合成年人的游戏软件太少了，以国内普及率最高的红白机的软件来说，大部份是打打杀杀的动作游戏，近年来有了不多的 SLG 和 RPG 游戏，一般来说，不足以真正引起成年人的游戏兴趣。此外，还有聊聊可数的几款桌上智力游戏，从一些现象看，这几款智力游戏似乎对成年人还有一定的吸引力。有兴趣的读者可以在逛商店的时侯，顺便去游戏机柜台看一眼，如果售货员是个小青年，那他可能在玩一些暴力厮杀的动作游戏给顾客做演示，可如果售货员在三十岁以上或位女性，那他们所玩的演示节目一般是“俄罗斯方块”、“麻将”、“象棋”等智力类的游戏。成年人（以及女性）的口味和选择，可见一斑了。



▲成年人的爱好不仅仅限于麻将

现在适合成年人玩的游戏确实比较少，像中国的国粹“象棋”，在红白机上只有一款，内容单一。可是日本的国粹“将棋”，各型游戏机都有软件，而且花样繁多，内容也不尽相同，有升段赛的，有锦标赛的，有故事情节，也有答疑解难的，日本的软件开发公司在将棋软件的开发上真可谓八仙过海各显神通。随便举个例子，超任的“将棋问答”小小一款游戏软件，收入有关开局、中盘、残局共 1000 个问题，其中又按难易度分为初级、中级、高级几档。游戏者可以就一个问题，做出自已的着法解答，然后再对照游戏内的着法正解，就知自已的水平如何了。游戏玩家可以通过不断地解答对照，提高自已的下棋水平。像这样的游戏软件，将棋既能做出，象棋当然也能做出。中国有那么多象棋爱好者，软件开发公司要是开动脑筋，制出既有新意又非常实用的象棋软件来，仅从游戏机柜台前的观察就能知道，必定能吸引许多成年人成为游戏玩家的。

文/二郎

港台游戏排行榜(1995 年 11 月)

PC 游戏部分

排名	游戏名称	游戏类型
1	仙剑奇侠传	RPG
2	炎龙奇士团Ⅱ	RPG
3	美少女特勤组	RPG
4	卧龙传	SLG
5	圣少女战斗队Ⅱ	SLG
6	超级快打旋风	FGT
7	模拟城市 2000CD 版	SLG
8	劲爆 NBA 蓝球	SPG
9	魔界之界	SLG
10	超级医生	SLG

TV 游戏部分

排名	游戏名称	游戏机型	游戏类型
1	超时空之钥	SFC	RPG
2	D 之食卓	3DO	ADV
3	太空战士六代	SFC	RPG
4	铁拳	PS	FGT
5	美国赛车	SS	RAC
6	勇者斗恶龙五代	SFC	RPG
7	斗神传	PS	FGT
8	第 4 次机械人大战	SFC	SPG
9	实况中继野球	SS	SPG
10	时空引导者	SFC	RPG

探险、恐怖游戏纷来沓至

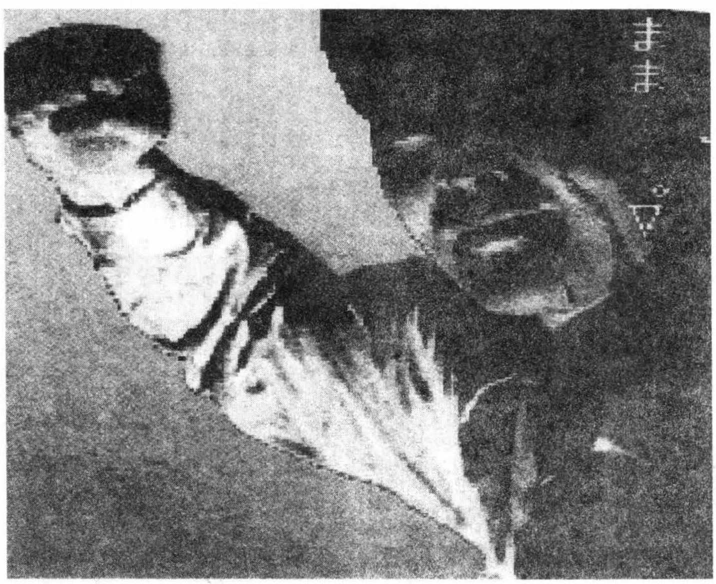
每一款游戏都有它独有的气氛，或好或坏，或欢快或沉闷，各不相同，对这一点每位游戏玩家都会有切身的体会的。早期的8位机限于其硬件性能，其游戏软件的气氛表现力是比较弱的。回想起来，8位机软件虽数量繁多，但能勉强靠上气氛“恐怖”二字的，大概也就是“魔界村”里的某些场景了，阴森的背景，幽灵一般的敌人，加上虽旋律简单却十分诡异的背景音乐，确实给玩家一种不知来处的紧张感。当时有的玩家确感诧异，光天化日之下打“魔界村”怎么就感到有点不那么自在呢。各位，那还只是表现力最差劲的8位机，现在成熟的的16位机和新生的32位机一上阵，画画表现力和音响效果都非8位机可同日而语。海外一些软件制作商如虎添翼，得以大作文章，在今年夏季陆续推出一批让人大热天打寒噤的恐怖游戏，一时在游戏市场上形成一股强劲的恐怖游戏热潮。下面就把这些游戏向玩家朋友们做一简明介绍。

用于超任的“学校恐怖语”是一款容量达24M的恐怖冒险游戏。游戏的故事是以学校为舞台，围绕着学校的游泳池、体育馆、花坛、水房、校门等处发生的一系列怪事，玩家要拨开迷雾，查个水落石出，这一系列不可思议的怪事有七件之多，件件都令人感到一种潜在的恐怖气氛。玩家开始时只能从六名调查对象处获得一些线索，循这些线索，玩家若能正确判断推理，推进调查，就能找到第七名关键的调查对象，从而才有可能解开一系列恐怖现象之谜。

“百物语”是PC—E的游戏软件。顾名思义，这款游戏是由一百个恐怖故事组成。游戏者每听（当然包括着画面）完一个恐怖故事，表示故事存在的标记就消失一个，当一百个恐怖故事的标记都消失以后，据说这款游戏才算真正开始。仅仅听这一百个恐怖故事，就能使玩家在炎炎的夏日左顾右盼脊背发凉。一百个恐怖故事里，游戏在七个故事里安排了可以被玩家捕捉到的幽灵。玩家若能根据故事进程的提示，在适当的时刻做出正确的判断，及时按下控制钮，就能以摄影方式在游戏画面上捕捉到幽灵的图像。游戏里还有一张心灵现象的地图，把日本最著名的十三个心灵现象发生地点加以说明，标示出每一个心灵现象发生地点的目击数目、气氛度、恐怖度等，供玩家做进一步的参考。

“学校怪谈”是用于世嘉土星机的一款恐怖冒险游戏，玩家做为游戏的主角，因意外被关入一所废弃已久的学校中，左冲右突不得而出。后来玩家才领悟到，一种远古时代冥器的碎片是非常关键的物事。但要找到这种冥器的碎片，可不是那么简单的事，玩家要在这所闭锁的学校之内，承受一系列难以想像的超恐怖现象的考验，一片一片地找到冥器的碎片。玩家只有能经历住全部恐怖现象的考验，镇定不乱地收集齐冥器的全部碎片，才能从这座废弃的学校中只身逃生而出。整个游戏分为四章，当一章完结时，玩家有时会以为自己已经逃生成功，其实只是有了一个关键的突破而已。每一章结束，游戏照例是允许玩家把进度储存起来，等情绪镇定状态复原以后再继续玩下去，这还是很体贴玩家的设计噢！

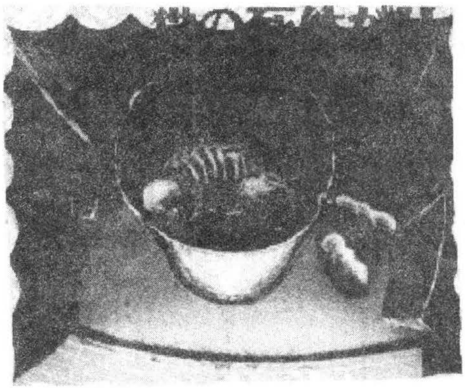
另一款恐怖冒险游戏是poly station的“黄昏综合症”。这款游戏的主人公是三名好奇心极强的女学生，为街头巷尾所广为流传的一则恐怖传闻吸引，于深夜去几处恐怖的所在地探险。玩家就作为这三名女学生的带头人，去参与这一恐怖活动的。在这款游戏里，一般的画面用play gone来制作的，用横向移动画面表示，而重要场景的画面则会转变为电影真实画面，以渲染恐怖气氛，加强效果。这款游戏还有一项独出心裁的设计，即设置了恐怖度这一衡量标准。恐怖



▲脸上流着血还在诉说……

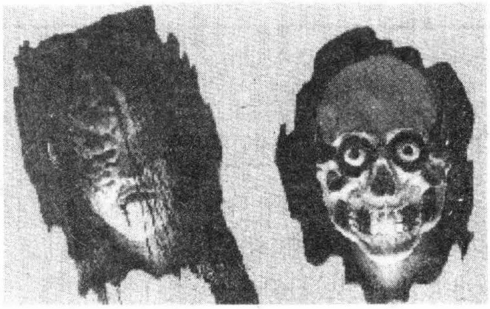
度是一种用于主角的级别，类似于一般 RPG 游戏中玩家 L(Level)级别值。玩家的恐怖度要达到一定的级别，才能去做一定的事情。因而随玩家恐怖度级别值的不同，游戏的进程和结果也会有所不同的。

世嘉土星和 play station 于今夏同日推出一款名为“花子”的恐怖冒险游戏。这款游戏的舞台是一所恐怖事件迭出的学校。玩家要借助于花子的力量，把盘踞在这所古旧学校的邪恶幽灵击退。在学校阴森的三层大楼里，玩家要针对各种各样的恐怖事件广做调查，必要时要呼唤花子来助一臂之力。但是玩家也要十分小心，有时呼唤花子，花子没有现身，反而招来一群邪恶幽灵，就要弄巧成拙了。玩家要抓紧时间，在一夜之间，找齐可以封印邪恶幽灵的神镜的七枚碎片，就可大功告成了。若一直到太阳升起时，玩家仍未能在恐怖的校园里将邪恶幽灵封印，那就只有改日重新再试功力了。



▶死猫也很吓人呀

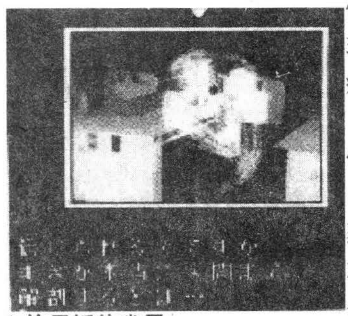
超任今夏还有二款恐怖游戏推出。一为“拉普拉斯之魔”，另一为“时钟之塔”。“拉普拉斯之魔”是一款 RPG 游戏，游戏故事中有人失踪，后被发现在幽灵出没的屋邸惨遭杀害，玩家为解开此神秘之秘，就在幽灵屋邸开始了艰难的解秘之旅。游戏中的战斗对象，都似幽灵一般的角色。而玩家在探险的过程中，也会遭遇到恐怖的事件，使玩家的 MP 减少。当玩家的 MP 减至 0 值时，游戏中的玩家就会发狂。看来要在阴森



◀胆小的玩家真要退避三舍

昏暗的幽灵屋邸解开杀人之谜，还真要玩家持有一定的功力才行啊！“时钟之塔”是一款 24M 的冒险游戏，在游戏中，玩家要帮助故事的主角从一座巨大的时钟塔形大厦中脱身逃出。大厦里到处弥漫神秘诡异的气氛，游戏的故事进程完全是一部让人心惊的恐怖惊险小说，而且随玩家的判断推理的不同，游戏会呈现出多种不同的结局，使这款游戏具备了重复可玩的吸引力。

以上是今年夏季几种主要游戏机型推出的恐怖游戏。当然恐怖游戏并不是在今年夏季才展露头角的，只不过今年夏季推出的格外多而已。恐怖游戏以前也零星时有出现，其中还不乏精品，相信玩家对此是有所印象的。而 3DO 的“D 之食卓”则更是恐怖游戏中的精品之作了，推出之后备受“胆大妄为”的玩家钟爱，在游戏排行榜上很长一段时间身居高位。3DO 见好不收，正在加紧策划制作“D 之食卓二代”。根据一代的水准，“D 之食卓二代”的表现肯定不俗，对恐怖游戏情有独钟的玩家又可以大过其瘾了。



▲终于抓住幽灵

随着这许多恐怖游戏的问世推出，若玩家反应热烈，市场行情看好，就会促使软件制作公司在恐怖游戏这一领域投入更多的力量，开发出更多高水准的恐怖游戏。我们希望喜好此类游戏的玩家要注意适度，不要过于追求刺激。随着恐怖游戏的逐渐增多，也许有一天玩家们查看游戏目录时，会发现除了 SLG、RPG、ADV 等游戏分类类型外，又多出一种 THR 或 FRT(英文恐怖缩写字头)类游戏也未可知。

文/阿芒

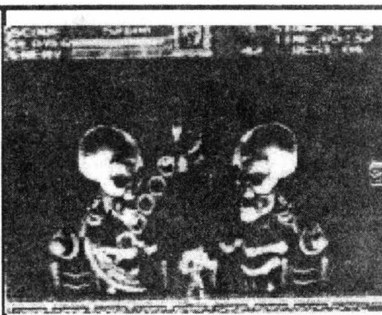
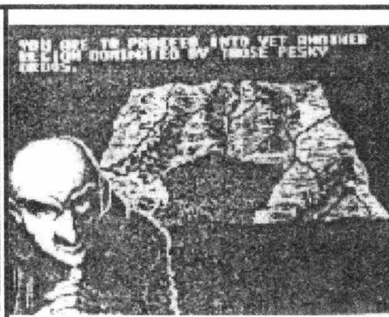


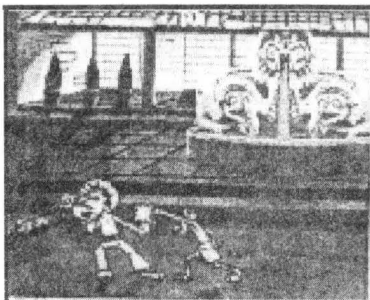
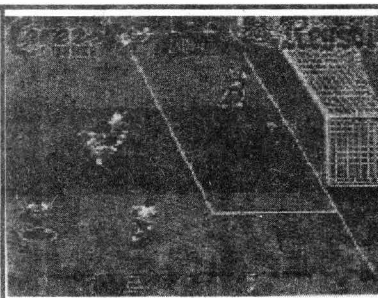
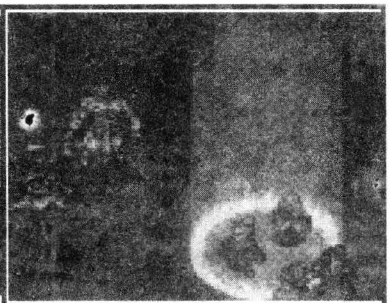


▲深夜探险开始了！

GAME点将台

“GAME”点将台上，除了二位点将官做些不知深浅的评头品足外，还要请台下一看官发表高论。

	 **恶魔城Ⅲ** **机型**:MD **厂商**:KONAMI	 **沙丘魔堡** **机型**:MD **厂商**:VIRGIN
点将官了然	“恶魔城”系列历来为玩家所爱。玩家们的眼睛是最亮的，当然不会错爱。MD上的这款，又一次证明了玩家的评判永远是对的。没有接触过它的玩家不要错过了评头品足的机会啊!	虽然有的玩家对“沙丘魔堡”感觉还不错，但它实在是一款很一般的模拟游戏。打穿了也就打穿了，不会有什么内心震憾的，手头有的话，聊以解忧也还可以，却实在没有必要专门找来玩!
点将官西庄	比前作更具阴森恐怖的气氛，光天化日之下几个朋友凑在一起打一打还行，夜晚孤身一人胆小的玩家最好像我一样，还是敬而远之为上策。不然，眼看鲜血从屋顶滴落，对面就是骷髅……哇!非晕不可!	可能唯一的可人之处，就是英文的提示和对话了。对不懂日文又多少在学校摆弄过26个字母的玩家来说，是感觉还不错的先决条件了。
看官高论	玩家A: 这次的“恶魔城Ⅲ”真过瘾，一路皮鞭开路杀下去不说，还有武器威力提升的设计，真够解气的，透露一个秘密，只要在学校老师训我了，我回家必打“恶魔城Ⅲ”解气呀!	玩家B: 我觉得“沙丘魔堡”很适合我的口味，也许与我的性格有关，一点一点与沙虫周旋，发展地盘，是件很有趣味的事，我玩过不只一遍，认为选择ATREIDES为主人公乃最佳方案。

		
野蛮格斗 **机型**:MD **厂商**:GAMETEK	**J 联盟足球Ⅲ** **机型**:SFC **厂商**:NAMCO	**超魔法大陆** **机型**:SFC **厂商**:BPS
这个卡通画面的格斗游戏非常容易上手，人物角色活动流畅，背景画面细致美观，游戏整体水准可算一流。	NAMCO 的体育游戏从来不会让人失望的，最次也是中等——这是一个专攻体育游戏玩家的评语。其言不谬，这款"J 联盟足球Ⅲ"就是证明，爱好体育游戏的玩家可以一试。	说有新意也有一些新意，说没有新意好像也就没有什么新意了，感觉一般。手边有的活，玩玩也可以，反正是比不过"时空之旅"，"太空战士六代"那样的 RPG。
看来这款"野蛮格斗"确实值得向玩家推荐一把。玩家打穿了"忍者龟格斗篇"，玩烦了"街霸'，不妨再用"野蛮格斗"练练手。很可能是：上了手就放不下手了。	去年是 J 联盟，今年还是 J 联盟，玩着虽然感觉还好，但它是 J 联盟，总有点不给劲，何时能玩上甲 A 足球联赛呢，要是能在屏幕上当上高洪波或范志毅，那多给劲！	超任的 RPG 可真不少，这款新来的我看还行。画面相当华美，战斗场面也相当漂亮。不能要求每款游戏都达到顶级水准，能拥有一定的玩家获得一定的好评，就算成功。
玩家 C: "野蛮格斗"其实并不那么野蛮嘛，也有许多规矩要讲的。最让人欣赏之处是主角会随不断战斗而逐渐强增能力值，学会新的格斗技巧。这种前途越来越光明的设计可说是这款游戏最吸引人之处。	玩家 D: 爱踢足球，自然不放过任何一个足球游戏。这款"J 联盟足球Ⅲ"早已打穿，可当了J 联盟的冠军也没什么意思，虽然打起来挺过瘾的。如果有一天能有"万宝路足球联赛甲 A 版"就好了，中国的软件公司努力啊！	玩家 E: 我认为这款游戏还是有相当水准的，可与那些顶尖名作一比高低。尤其是游戏中设计了"发明"等新的创意，使玩家可以自行制造所需的物品，也可算是 RPG 游戏的一大发明了。

圣铃传说 (FC)

音乐选择：输入密码 KAZU，将进入音乐画面，十字键选曲，A 键听。

选关密码：(2)ISEK
(3)HHIA
(4)SONN
(5)XJPP
(6)SAMM
(7)ERIF
(8)B3WH
(9)ELIF
(10)GNOL

三国志Ⅱ霸王之大陆 (FC)

店中买不到的宝物取得法：
龙鳞铠：单挑打倒刘备
青缸剑：单挑打倒马腾
倚天剑：单挑打倒曹操，概率 30%
七星宝剑：LEVEL2 以下武将单挑打倒董卓
龙牙刀：单挑打倒其他君主，概率 50%

恶魔君 (FC)

齐集十二使者，月球表面，LEVEL28 密码：
あくまくんまか　いのわねわおキ
しろくおえキし　ろすぎてなけゐ

能源战士(回力小子) (FC)

总控制中心密码：
MNAPEITC
选音乐：同时按 1 号控制器的 SELECT 键、上键和右键。共有 15 首 BGM。

壮志凌云Ⅱ (FC)

奖励 3UP 法：
标题画面依次按上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、开始，到 20000 分时会奖励 3UP。

洛克人三代 (FC)

注意密码＝选关码十能
关码：前八关(略)
中四关：①3A、5B、3D、4F
②(1A)、3A、5B、3D、4F
③(1A)、(2B)、3A、5B、3D、4F
④(1A)、2B、3A、5B、3D、4F
BREAK MAN：1A、2B、3A、5B、3D、4F
韦利博士：1E、1A、2B、3A、5B、3D、4F
能量罐码：0 个：5C　5 个：1C
1 个：6E　6 个：2D
2 个：4E　7 个：3C
3 个：4B　8 个：2F
4 个：5A　9 个：6A
注：(1)：加括号为红豆，余为蓝豆
(2)：关码基础上，再加一个能量罐码，即为整个密码，所以你可以做到每次闯关时都具有 9 个能量罐。

超级泡泡龙一代 (FC)

全部闯关密码如下：(共 112 关)

(01)B B B B B	(02)B A A A B
(03)B A B B I	(04)B I I I B
(05)B I F F B	(06)B F F F B
(07)B F I I G	(08)B J J J B
(09)B J C C B	(10)B C C C B
(11)B C J J I	(12)B G G G B
(13)B G E E B	(14)B E E E B
(15)B E J J J	(16)A A A A B
(17)A A B B I	(18)A B B B I
(19)A B A A I	(20A F F F B
(21)A F I I G	(22)A I I I G
(23)A I F F G	(24)A C C C B
(25)A C J J I	(26)A J J J I
(27)A J C C I	(28)A E E E B
(29)A E J J J	(30)A G J J J
(31)A G C C J	(32)I I I I B
(33)I I F F B	(34)I F F F B
(35)I F I I G	(36)I B B B J
(37)I B A A J	(38)I A A A J
(39)I A B B G	(40)I G G G B

(41)I G E E B (42)I E E E B
(43)I E J J J (44)I J G G G
(45)I J E E G (46)I C E E G
(47)I C G G J (48)F F F F B
(49)F F I I G (50)F I I I G
(51)F I F F G (52)F A A A J
(53)F A B B G (54)F B B B G
(55)F B A A G (56)F E E E B
(57)F E J J J (58)F G J J J
(59)F G C C J (60)F C E E G
(61)F C G G J (62)F J G G J
(63)F J E E J (64)J J J J B
(65)J J C C B (66)J C C C B
(67)J C J J I (68)J G G G B
(69)J G E E B (70)J E E E B
(71)J E J J J (72)J B B B D
(73)J B A A D (74)J A F F I
(75)J A I I B (76)J I B B I
(77)J I A A I (78)J F A A I
(79)J F B B J (80)C C C C B
(81)C C J J I (82)C J J J I
(83)C J C C I (84)C E E E B
(85)C E J J J (86)C G J J J
(87)C G C C J (88)C A A A D
(89)C A D D I (90)C B D D I
(91)C B F F B (92)C F A A I
(93)C F B B J (94)C I B B J
(95)C I A A J (96)G G G G B
(97)G G E E B (98)G E E E B
(99)G E J J J (A0)G J G G G
(A1)G J E E G (A2)G C E E G
(A3)G C G G J (A4)G I B B I
(A5)G I A A I (A6)G F A A I
(A7)G F B B J (A8)G B D D J
(A9)G B F F G (B0)G A F F G
(B1)G A D D G (B2)E E E E B

食鬼先生一代 (SFC)

共有 4 种有趣的秘技:

1、输入 MPACDPW:

可以玩附属的《小姐,食鬼》游戏

2、输入 OMAKE:

可以玩尝试模式,该模式是手推车和悬挂滑翔机的版面,目的分别是收集金币和快速完成。

3、输入 PAC 鬼 OTO:

音乐测试模式,左右钮选择,B 钮听。

4、输入 PACFACE:

表情测试模式,上下钮选择食鬼先生的姿势,L 或 R 钮改变表情。

超级原人 (SFC)

进入隐藏的的版面方法:

在“果汁好玩”的舞台里隐藏着一个附属游戏,进入方法是:在“果汁好玩”这一版时把电灯关掉,画面上会出现“超级蟹原人”的字样,按十字钮的下钮,就可以玩“超级蟹原人”游戏。

苏尔的梦冒险 (SFC)

版面选择方法:

在主题画面上选择 OPTLON,在这一画面上按下列的顺序按钮:下、L、R、下、L、上、下、上、R、上、同时按上+A+B、开始、开始,游戏就会开始,当表示出字样“LEVEL1—1 GETREADY”时按 R 键,就可以选关,这样会轻易地进入最后一关而通关。

G2 战士大屠杀 (SFC)

无敌的秘技:

进入 OPTION 画面,一边 RPV 住选择键,一边接顺序按 X、L、B、R、A,这时画面下方会增加“IMMORTA”的选项,选择 ON,再 EXIT 回到标题画面,再进入游戏时,G2 战士就会毫发无损。

选关方法:

同样在 OPTION 画面,一边接住选择键,一边按顺序按 A、X、Y、L、X、画面下方会增加“STAGE SELECT”项目,在这里用十字键的左右选定版面,再回到主画面,开始游戏即可。

ZERO4 冠军赛车(SFC)

看完结画面方法:

从游戏最初开始,在输入名字的画面上输入“すけつふ”注意第 3 个字母是小写的,可以欣赏到在美丽的夜空下的冠军赛车画面,继而出现制作人员名单。

隐藏人物出现法：

开始画面时，按顺序按下、右下、右、右下、下、左下、同时按左和X，主题画面的“饿狼传说”字样变青说明成功，这时游戏中竟会出现一位“龙虎之拳”中的人物リョウ・サカザキ，他的绝招如下：

虎煌拳：下、右下，右＋X或Y

飞燕疾风脚：左下(右下)

暂烈拳：X连发

霸王翔吼拳：右、左、左下、下、右下、右＋X

龙虎乱舞：下、左下、左、左下、右＋A＋B

天使之翼三代 (SFC)

音乐测试：

标题画面按着L和R，按X进入音乐测试画面，上下键选曲，A键听。

天使之翼四代 (SFC)

音乐测试：

标题画面时L和R同时按，进入音乐测试画面，左右键选曲，A键听。

SD飞龙之拳 (SFC)

ミソミソ的隐藏技：

向右行进过程中，按顺序按上、右上、右、A，出现叫做空中旋风烈斧的绝技。若向左行进则左右方向按法正相反。

时空战记 (GB)

宝箱复活法：

取出宝箱中的宝物后储存后关机，下次开机继续进行游戏，宝箱中的宝物又复活了，可以重复取用，对于价钱昂贵之宝物，不失为攒钱的好办法。

仓库番二代 (GB)

选关密码：(全12关)

(1)さあちサ

(2)あちサは

(3)ちあっあ

(4)あちこっ

(5)あいちサ

(6)ちつサね

(7)あいっあ

(8)ちっこっ

(9)っちちサ

(10)いあサね

(11)っちっあ

(12)いあこっ

高桥名人冒险岛二代 (GB)

选关方法：

主题画面上按顺序按上、下、上、下、右、左、右、左、A、B、A、B。可以进入选关画面。

精英军才 (MD)

选关密码：

星球一：(1) 171058(2) 950745(3) 472149(4) 672451

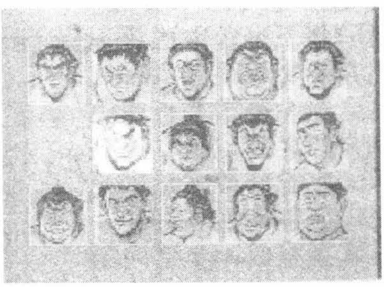
星球二：(1) 272578(2) 652074(3) 265648(4) 462893(5)583172

星球三：(1) 743690(2) 103928(3) 144895(4) 775092(5)481376

沙滩摔角 (MD)

进入隐藏游戏：

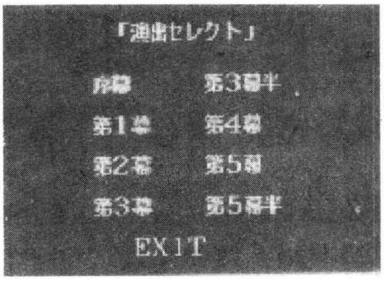
输入密码“カるたヤりはい”(1, 2)(3, 9)(1, 4)(1,8)(2,9)(1,4)(2,1)便可以进入隐藏的配对游戏，要从一堆相片里找出一模一样的。(如图)



▲就像扑克牌游戏中的“摸对”

观看各版动画片：

输入密码“えがみはいよ”(4,1)(1,11)(2,7)(1,4)(2,1)(3,8)便可选择观看各版之动画片，共有8段可看。(如图)



▲有8段动画片可看

聪明笨伯 (MD)

选关法:

标题画面按实左、A、B、C、再按开始即可进入选关画面,最多要选至第6关。

三国志·武将争霸 (PC)

通关秘技:

所有人的技术中只有马超的波动拳是命中率达百分之百的技术，敌手无论怎样也避不开，只有挨揍的份儿，利用这一方法可以快速消灭敌人，达到一统天下的通关目标。

纵横七海 (PC)

找到8块石板的方法:

本游戏找到8块石板是关键，但也是最让人掏空脑汁的地方。现在介绍一种快速找到8块石板法，确实太快了，因为总共也就五分钟。存档文件后用PC-TOOLS找到存档文件SAVEOOON.SEA，E键(EDIT)，再按F1，找到扇区，将其从21字节开始的8个00改为01，改动总共8处，这时再调用存档就可以免去许多气力，基本上可以不费吹灰之力就可以通关。

武林争霸 (PC)

八大掌门人招术介绍:

注意回车键为手，SHIFT键为腿。

(1)昆仑——车天强
气功:下+右+手
连续拳:左+右+腿
弧线拳:下+左+手

(2)峨嵋——何灵芝
旋风手:右+右+手
长兵器:下+右+腿
气功弹:下+右+手

(3)崆峒——孔藤
斜锤:左+右+腿
旋风锤:下+右+手
劈锤:右+右+手

(4)华山——华冲
斜劈:下+左+手
旋风剑:右+右+腿
独孤九剑:下+右+手

(5)丐帮——胡绍鹏
气功:下+左+手
神龙摆尾:右+右+手
降龙十八掌:下+右+手

(6)唐门——东方红
斜劈:右+上+手
发火:右+右+手
发镖:下+右+手
滚伞:左+右+腿

(7)武当——武承凤
气功:下+右+手
斜劈:下+左+手
横劈:左+右+腿

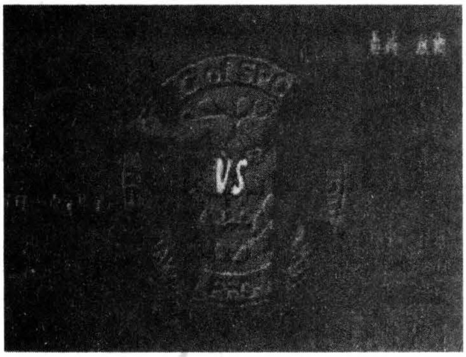
(8)少林——虚无大师
气功:下+右+手
无影掌:下+左+手
无影脚:左+右+腿

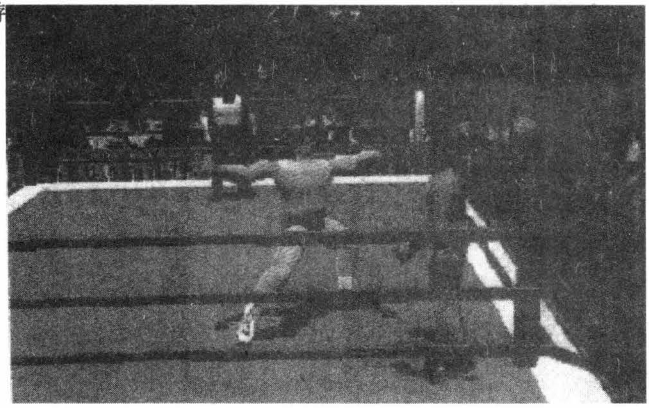
集天下密技之大全，
奉献给各位玩家！

PS 斗魂烈传

厂商:托米　类型:SPG　媒体:CD-ROM

这是一款华丽多彩的角力对抗型游戏，Polyone制作的人物形象流畅真实。也许有的玩家朋友曾在电视上的体育节目里欣赏过这种对抗性极强的角力表演，也曾为那些彪悍无比的大力士的绝技所叹服。现在好了，有了PS的这款游戏后，不论玩家朋友的身躯是否伟岸，力量是否超人，都可以在漂亮的角斗场上，充当一回大力士，过一把角斗的瘾了。这款游戏为玩家设置了多种多样的攻击技巧和攻击方式，角斗时可以近距离攻击、前冲攻击、背袭攻击、雪崩式攻击、边绳反弹式攻击等等，名目繁多。还有多种必杀技，有些必须具备一定的条件才能上手使用的。本款游戏除设计了一般的斜平视角外，还有一种高俯视角，玩家可以根据自己的喜好随意选择。



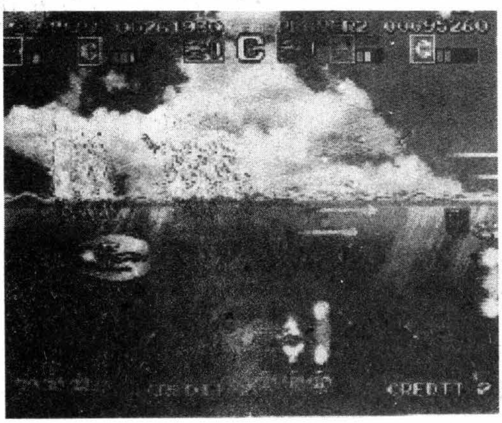


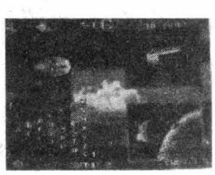
SS 达莱亚斯外传

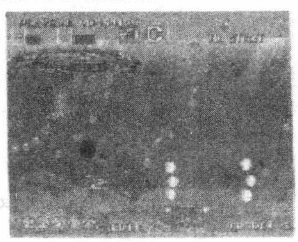
厂商:TAITO　类型:STG　媒体:CD-ROM

这款射击游戏在街机上早已大名鼎鼎，这次终于移植到世嘉士星机上，据媒体分析，游戏移植度高达100%，又一款火爆刺激的街机游戏被搬到玩家朋友的家中，真是一件令人激动不已的事啊！

在游戏中，主角欲从已死灭的达莱亚斯星逃脱出来，返回自己的故乡，遇到众多敌方势力的狙击和阻截。游戏画面极为绚丽多姿，不说闯关杀将的刺激度，仅华丽的画面就给观者一种非常愉悦的视觉享受。整个游戏分7个阶段，每个阶段清关后，玩家都有二种路径可以选择。虽然玩家连清七关后，就把本游戏打穿爆机了。可因为每关后都有二种选择，实际上还有很多关是玩家不曾去过的。本款游戏共设计有29关的画面，玩家按一定路径连清7关就能见到一种结束画面，而最后一关共有7种。因此，本游戏是具有多次重复以不同路径清关爆机的吸引力的。本款游戏中还有一些新的创意，比如敌方中级首脑可以被收服过来，成为攻击力很强的同伴。本款游戏也设计有双人玩功能，二人协同作战，一路飞行向敌方猛烈开火，绝对比孤军奋战有效有力也有趣得多。

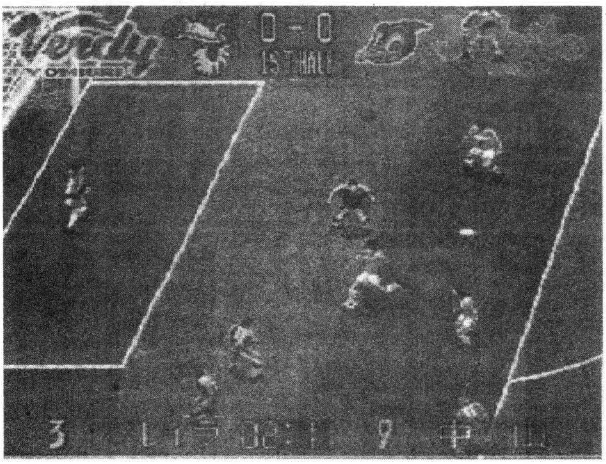






SF J联盟足球Ⅲ

厂商:NAMCO **类型**:SPG **容量**:16M

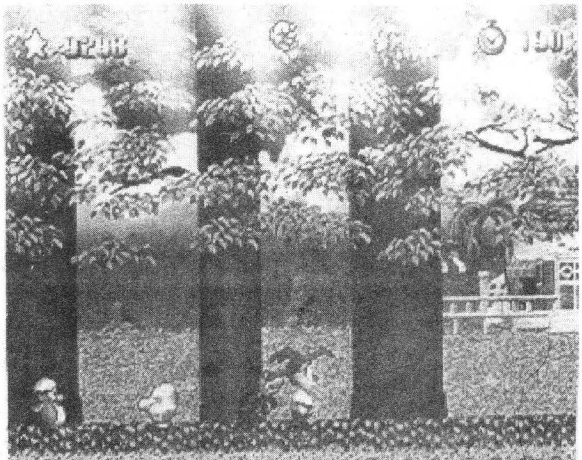


NAMCO公司制作的体育游戏是很受玩家拥戴的，而足球游戏更是其中的佼佼者，看来J联盟足球系列已成为NAMCO公司看家的拳头作品，这次三代挟前二代之雄风，果然非同凡响。首先，三代仍然保持了前二代的模式，游戏中所有各队出场选手均按实际情况设计，当然也包括了新近重金从外国俱乐部队转会而来的著名选手，其选手资料情况是集证绝对与实情相符的。而俱乐部的情况也是以今年最新变化设计的，新加入的大阪队等在游戏中也能看到，共有14个俱乐部队。至于每名选手在形像上的区分，基本上是以皮肤颜色、头发长度和颜色来构成区别的。本款游戏共有七种游戏模式，其中六种均为正式的比赛项目，如"全明星锦标赛"、"J联盟联赛"、"金杯赛"、"六俱乐部对抗赛"等。另外一种模式名为"你是强手"，玩若选择了这种模式，则首先要把自己的姓名输入游戏，还要设置发色、肤色等特征。然后，玩家需从游戏开始的5月至第二年2月共十个月的时间内，通过游戏中所安排的一系列特殊训练，把自己的头球、铲球、凌空抽射等各种技术提高到一定的程度。在游戏中，玩家这些技术程度的高低是由七个诸如机敏性、夺取力、跑动力的分项数值来表示的。玩家要在十个月的训练中，尽量把这些能力数值提高。这样，在十个月的训练结束后，玩家就成为一名足球高手了。玩家可以选择一个俱乐部队加入其中，然后去参加其它六种游戏模式中的比赛。如果玩家所在的俱乐部队因为玩家非凡的足球天才而荣获冠军，玩家一定会飘飘然而拥有一种真实的陶醉感的。

PC HERNIE HOPPERHEAD

厂商:索尼软件 **类型**:ACT **容量**:CD-ROM

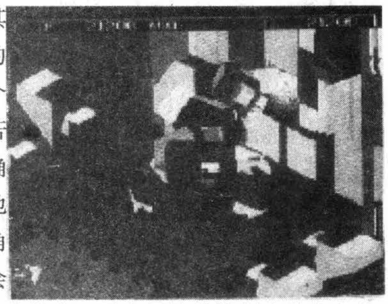
这款用于Play Station的动作游戏推出了一个新的游戏角色——哈米，哈米形象亲切可爱动作灵敏滑稽。哈米被一个突然出现在眼前的长有手脚的蛋形怪物所诱惑，钻到一个垃圾箱里，于是被带到了一个从未有人去过的不知名星球。哈米为寻找返回故乡之路，开始了在不可思议世界的大冒险。哈米在那个世界里要在密林、海洋、沙漠、复杂迷宫一般的工场等许多神奇的地方闯荡。整个游戏多达70关以上，哈米要努力一直前进下去，才有希望重返地球。在游戏中，哈米有三种基本动作，即踢、踩和滑，他踩的动作有点儿像超级玛莉，不知哈米会不会在玩家的心目中站住脚跟，赢得像超级玛莉一样的声名。哈米是因为垃圾箱才跑到另一个星球上去的。因此在本款游戏中，垃圾箱是一个很重要的象征。不论走到哪儿，只要见到垃圾箱，都应该跳上去看看会发生什么事。而不同颜色的垃圾箱，其作用效果也不同。一般来说，红色的垃圾箱会把哈米送入奖励版，哈米面对大量星形奖分，要多多地拿啊。而别的颜色的垃圾箱呢，站上去会怎么样呢，那就要玩家自己亲手试一下了，看看它到底会把哈米送到哪儿去。

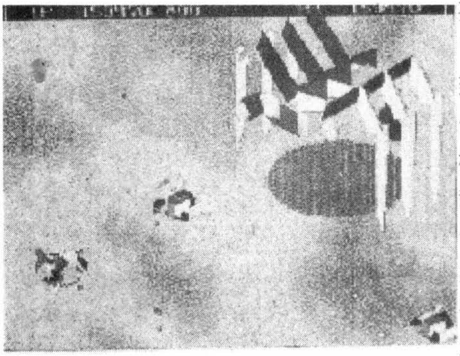


MD パテスコード

厂商:世嘉 类型:DTG 容量:16M

本款游戏用于世嘉32X，是一款很有特色的射击游戏。游戏画面采用斜向卷轴方式，游戏角色均为Polygone制作，角色种类分许多种，有机器人、昆虫类、动物怪兽类等。游戏的画面视感，音响效果操作感均属上乘。本款游戏特点之一就是可以把敌人的武器夺取过来，为己方所用。可被夺取武器的敌方角色身上会标有一块红色的方形标志，这点玩家必须牢记心头，不可见了敌方角色就上出抢夺武器，乱来自己就要倒霉了。遇到有红色方形标志的敌方角色，玩家若欲夺取其武器，首先要飞到其正上方，目的是控制住这个敌方角色。若玩家动作正确无误，成功地控制住敌方角色的话，它会发射出蓝色的光芒来。玩家要持续控制住敌方角色，直至它发出声音并放射出紫红色的光芒，这是表示敌方角色已经把武器交出，玩家就可以使用缴获的武器了。本款游戏共有九关，关数虽不多，但清关并不是简单的事，玩家要精心对待才会有所进展。本游戏还有一个特点，就是可以人个对战，二个玩家各从斜向画面的一端为出发点，互相射击，如果一个玩家能熟练地夺取到画面内出现的其它角色的武器，自然就会比对手处于更有利的地位了，胜利的可能性也就大多了。

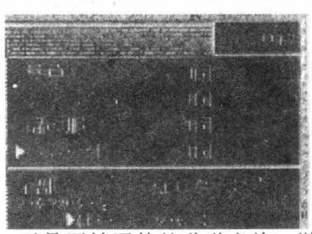




SF 史记英雄传

厂商:アウトリガーエ房 类型:RPG 容量:12M

中国悠久而充满故事情节的历史，可是说是电子游戏永恒的题材，在各机型的游戏机上都有体现。最受软件开发商注目的是三国时代了，说“三国志”在各机型共有数十个版本并不为过，此外，三国时代以外题材的游戏当然也有，可种类和数量都不算多了，如“水浒传”、“项刘记”等。这次新推出的超任游戏“史记英雄传”，可以说是弥补了游戏软件上一段“历史”的空白。“史记英雄传”从司马迁所著“史记”上的一些史实为根据，再现了2000年前争战不休的中国。游戏的主人公是一位不名一文的少年，不经意中被卷入一场突发事件中，于是开始了他的乱世之旅。游戏中出场的许多人物，在历史上都确有其人，如蔺相如，荆柯等；游戏中的许多事件，在历史上也确有其事。这样，玩家们在进行游戏的同时，也学习到了一定的历史知识，一石二鸟，这等美事又何乐而不为呢。本款游戏是正统RPG游戏，玩家要在中国大地上冒险争战。游戏设计上也有些小小的与众不同之处，比如说在打倒敌人后，不像一般RPG游戏那样会获得金钱。玩家要想为主人公积攒一笔金钱用于长长的旅途的话，有二个途径，一是寻找宝箱，用宝箱内的宝物到古董店去换钱，另一途径是把从敌人手里缴获来的物品卖掉换钱。这种设计似乎能令玩家更有一种真实感。



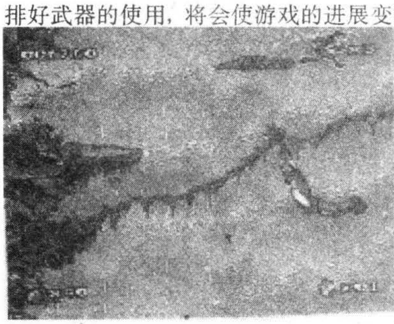


SF

玛雅大冒险

厂商:ポニーキヤニオン 类型:ACT 容量:16M

这是一款华丽多彩的动作游戏。游戏角色真实生动,人物动作流畅连贯,音响效果也很有特色。游戏中的主人公为救出自己失踪了的父亲,在神秘的玛雅文明遗迹,与恶灵英勇作战,突破重重难关,在极其艰险的环境中奋力推进。主人公的基本武器是鞭,当然,随游戏的进展,主人公也会得到其它武器。可是,玩家要注意的是,那些武器使用次数都是有限制的,不像鞭子是可以无限使用的。对那些有使用次数限制的武器,如“飞去来器”、“石块”等,就要安排在必要时再出手,而威力强大的武器,如“炸弹石”能把画面上的敌人全部消灭,就一定要用在最关键的地方。合理地安排好武器的使用,将会使游戏的进展变得顺利不少。



除武器的使用外,主人公顺利向前推进的另一个要点是善于利用辅助物品。最常用的辅助物品是绳索,悠到远处去。除绳索外,别的物品,像轨道小车是非常明显可被使用的。也有些东西,猛一看想不到可以使用,就需要玩家有丰富的联想力了。举例来说,结在墙角的蜘蛛网,好像没有什么用,可是让主人公可以利用绳索爬下,也可以抓住绳索站上去,就会发现,蜘蛛网成了弹性很好的蹦床。诸如此类的秘窍,需要玩家朋友自己在游戏中摸索了。本款游戏虽为动作游戏类型,却也有很强的解谜成份。

游戏每一阶段都设有需要玩家解开的隐秘,若玩家没能顺利解谜,游戏就无法向前推进。故此,玩家若是只有ACT一味向前猛冲的蛮力,而不具备慎密的推理头脑,恐怕还真会在这款游戏面前束手无策呢。本款游戏还有一处很有趣的设计,在游戏过程中,主人公遇到某种情况时,游戏版面会转变为ATARI(雅达利)游戏机上1982年版本款游戏的前身,当然画面要简单得多,主人公虽然名称一样,可形象却没那么真实了。

玩家可能会发出疑问:这款“玛雅大冒险”是续作了?对的,一点不错。

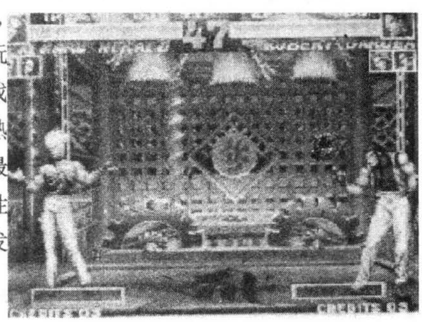
NG

斗士之王95版

厂商:SNK 类型:FGT 容量:250M

机皇以对战格斗游戏著称于游戏界。机皇所开发的游戏,都是大容量的,因些画面非常真实华美。本款“斗士之王95版”容量即高达250M,已于今年9月推出。“斗士之王95版”分卡带版和光碟版二个版本,游戏内容当然都是一样的了。本款游戏沿袭了“年士之王94版”的游戏模式,仍以三人一组的组队格斗方式进行,玩家可以从众多的角色中选择出自己中意的三名,组队出发挑战。由于角色众多,可供玩家选择的组队情况高达2024种。游戏的目的是通过不断地挑战胜利,最终把下战书的“R”打倒。在组队挑战中,若一人被对方连续攻击之后头晕倒地,己方的其他人要采取援助攻击的方式攻击对方,以争取时间,使受伤的同伴能回复体力。95版除增加了“八神庵”、“如月影”等新的组队外,比起94版来,得意技和超必杀技也有新增,这些就要玩家们在实战中逐渐熟悉,找出最适宜自己性格的加以发挥了。

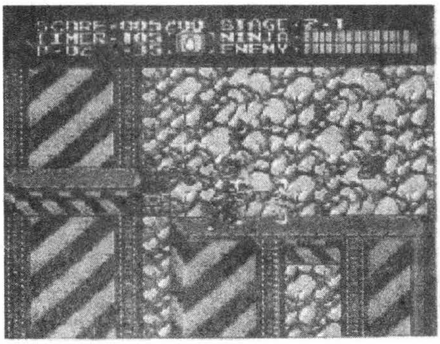




SF 忍者龙剑传 巴

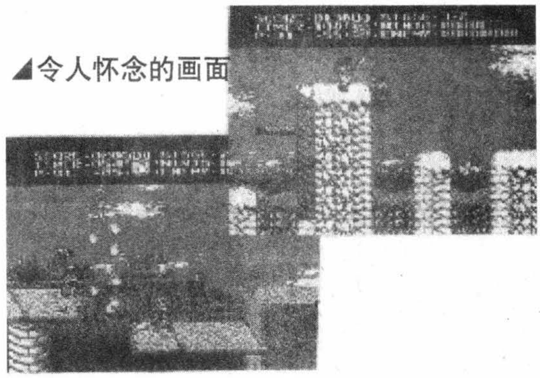
厂商:TEKMO 类型:ACT 容量:12M

在游戏史上,“忍者龙剑传”也可以算是一款经典名作了。国内的玩家在初学乍练时,大概都在红白机上玩过这款硬派动作游戏。这次在超任上推出的“忍者龙剑传 巴”,可以说是忍者龙剑传大全集。忍者龙剑传一代是1988年推出的,用于红白机的,深获好评。二年后,二代问世,自然仍是大受欢迎。1991年,忍者龙剑传三代把这套系列作的声名推向高峰。从推出时间看,自然是一、二、三代一脉相承。可故事情节,三代却不是最终章节,三代的故事是穿插在一代二代之间的。“忍者龙剑传 巴’集合一、二、三代三位一体,其



制作形式,类似于超任另一款系列名作大集合“超级玛莉全集”。对这套忍者龙剑传的大集合,相信怀旧的玩家一定会喜爱的。如果真有从未接触过忍者龙剑传这款经典游戏的玩家,那可真是遇到一个方便的鉴赏机会了,不用费力去收集,就能方便地领略忍者龙剑传系列整体的风采,机会难得呀!



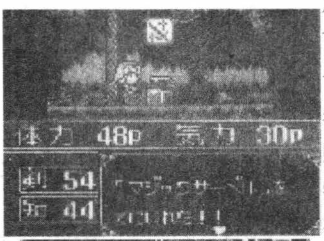


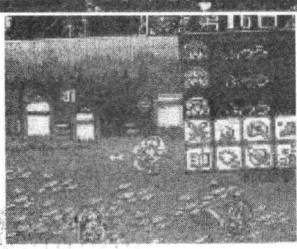
◢令人怀念的画面

GG 魔法骑士二代

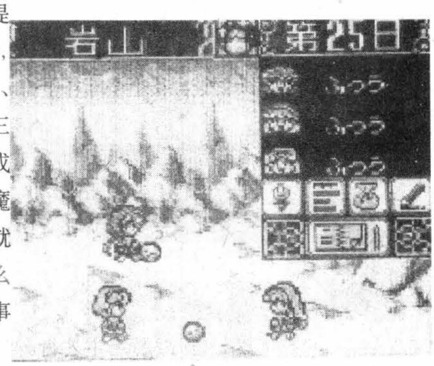
厂商:世嘉 类型:SLG 容量:4M

原来曾广受欢迎的“魔法骑士”,这次在Game Gear上推出二代。“魔法骑士二代”是一款养成类的模拟游戏,玩家要在50天的时间内,作为“狮堂光”、“龙关海”和“凤凰寺风”的养育人为她们三个安排适当的成长计划,把她们培育成出色的魔法骑士。这三名被玩家所养育的少女,性格秉赋各不相同,对一项特定事件的反应情况也不相同,玩家要尽快掌握她们各自的特点,为她们分别安排不同的有针对性的成长计划,才能在时限内顺利完成养育目标。在安排战斗训练等项成长计划时,玩家要特别注意三个人的反应,若精神状态不稳定易发怒等,会使体力、气力等项参数值下降,这样就影响了正常的成长。



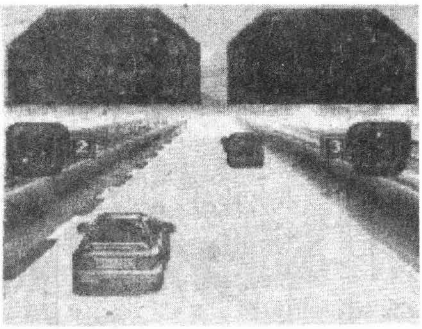


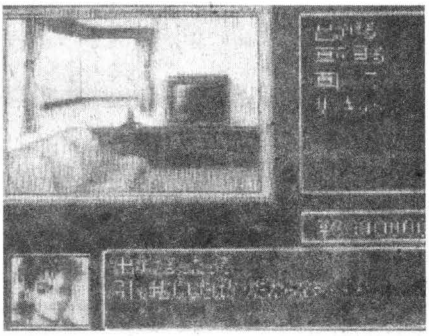
游戏的关键,是要发现针对每一个人最有效的养育项目是什么,当然有时最有效的项目不是一个,玩家要善于综合运用一些养育项目,用特定的项目来发展特定的个人,使其相关的各项参数值都平衡地迅速发展提高,这样,把“光、海、风”三人培育成合格的魔法骑士就不是什么困难的事了。



SF 零四冠军赛车二代

厂商:MEDIA RING 类型:RAC 容量:24M



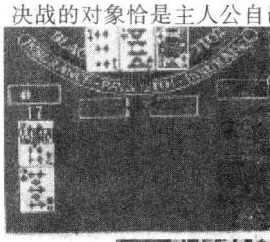


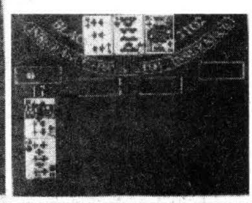
“零四冠军赛车一代”就是一款很独特的赛车游戏,是在1994年推出的,容量16M。这次二代继承了一代的全部特点,并有所充实发挥。二代的主人公仍为赤泽,他因为过于懒散,失去了在一代里获得的赛车冠军宝座,在二代里重新开始他的奋斗生涯。赤泽在游戏中,仍然先要打工挣钱,积攒足够的资金,以便购买性能优异的赛车和装配上高档的设备。打工挣钱的方式,除沿袭了一代中的正统RPG形式的保安员、到麻将馆搓麻等项外,二代中又增加了到赌博中心赌老虎机赚钱的方式。不论方式如何,玩家总要指挥赤泽把钱挣足,才有可能购车参赛。二代里可供赤泽挑选的赛车种类,比一代也有所增加,游戏中引入了几款95年最新型的赛车。既是最新型,价格当然不会便宜了,要想拥有最好的车型,可不是那么简单的事啊!二代游戏中的赛道也有变化,首选是长度可有四种不同的规格供玩家选择,此外赛道路面的情况也不像一代那么单一了,会出现冰面路和雨水路等不易驶车的赛道,考验玩家的功力。从时间评判上说,二代是以千分之一秒来定胜负的,比一代的百分之一秒更为激烈。讲了那么多艰难的情况,也该说些好消息了,二代中在比赛时,增加了自动控制装置,这对初学者来说可算是一大福音了,尤其对那些手眼配合功力欠佳的玩家,简直就是救命稻草了。

SF 攻略博彩吧

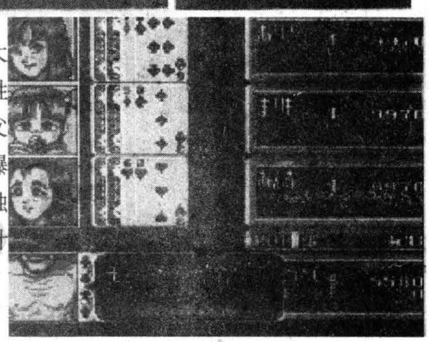
厂商:日本物产 类型:TAB 容量:8M

所谓博彩吧,是一种一边喝酒一边进行博彩游戏的社交场所。本款游戏的推出,使玩家可以安坐家中,享受博彩吧的气氛和乐趣。游戏分为自由对战,多人模式和故事模式三种。在自由对战模式中,玩家的目标是要去赢得100万元的金钱,玩家可以参加骰子戏、轮盘戏、老虎机及四种扑克游戏。如果玩家精通其中一种游戏的技巧,当然可能就此一种一路玩下去,直至爆机。若玩一种手气不好,赢钱不多,就不要呆守一方不动,要及早换个花样,试试别的方面手气如何。多人对战模式最多允许四个玩家同时上阵,但能参加的游戏只有21点骰子戏和轮盘戏,玩家可以自由决定游戏次数,基本金额及赔率,颇有实战真实感。故事模式里玩家则成了一名出生在博彩世家青年,为发展自己的人生而外出奋斗,玩家要一家一家地清掉博彩专门店。清店也不是一件简单的事先要战胜里面的无名小辈,然后再战胜店主才行。当玩家把6个专门店都清掉后,就要去综合大楼参加决战了,而决战的对象恰是主人公自己的父亲,一个名扬四海的





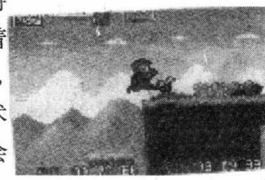
博彩大亨。要战胜自己的父亲才能爆机,真是独特的设计呀。

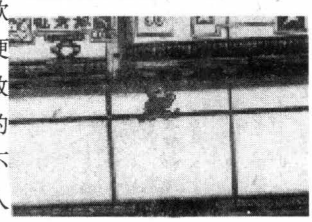


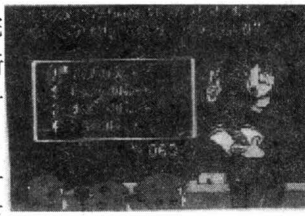
SF 忍者乱太郎

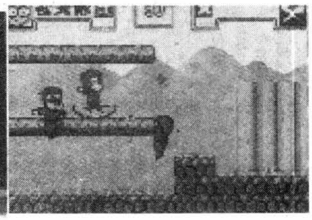
厂商:HUDSON　**类型**:ACT　**容量**:12M

“忍者乱太郎”是一款妙趣横生的动作游戏,玩家可以选择乱太郎作为游戏的主人公。在游戏中,乱太郎为了能在最后的武斗大会上获胜,首先要参加忍术学习。忍术的初级训练分为四项。第一要学会投射袖剑,在训练中,乱太郎要能十次射中目标方为合格。乱太郎然后要学习神行,要能够以极快的速度向前运动,这对玩家来说,就是考验连续按键的功力了。再次乱太郎要学习爬墙术,乱太郎手持铁爪,要能熟练地沿垂直墙面迅速爬上,要在规定的时间内爬到指定地点方为合格。最后,乱太郎要学习的是在乱箭齐发的情况下匍匐前进,也是要在规定的时间内匍匐前进到指定的地点方为合格。经过上面的初级训练,掌握了基本忍术技能的乱太郎就可以去完成一些实际的任务了。随游戏的推进,乱太郎要不断去森林、山谷等险恶地区执行任务。虽然乱太郎这时已有了初级忍术基础技能,但在执行任务的过程中,因情况远比训练时复杂得多,乱太郎还是不可有一丝一毫的大意,否则一不小心,落到水里或是被岩石阻路,可就只能坐以待毙了。乱太郎要是沉着机智地闯过这些险关,就能以一身出色的忍术绝技去参加武斗大会了。上面介绍的是这款游戏中故事模式的梗概。这款游戏除了有故事模式外,还有单纯的动作模式,玩家可以不经忍术训练,直接进入执行任务的场景。





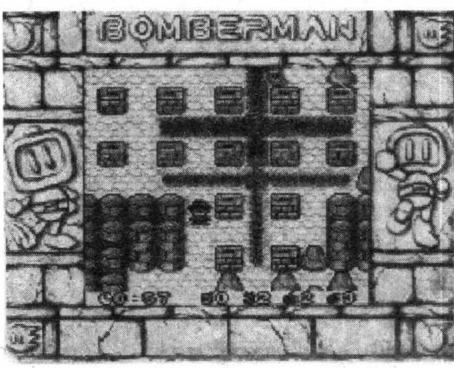




GB 炸弹人二代

厂商: HUDSON　**类型**:ACT　**容量**:2M

“炸弹人”在玩家的心目中,可以说是一款吸引力经久不衰的经典游戏了,从红白机时代开始至今从未遭受过冷落。这次又在 Game Boy 手持机上推出了“炸弹人二代”,玩家朋友们可以随身携带这款魅力十足的游戏来考验自己的功力了。GB 上的二代分为三种游戏模式,有练习模式,对战模式和故事模式。练习模式是为那些初次接触炸弹人的新手准备的,让这类玩家在正式上阵之前能有一个适应的机会,先参加一些易于上手的训练,以免发生骤然上阵手足无措的现象,这真是很体贴玩家的考虑呀!对战模式里最多可以进行四人对战。故事模式则是本款游戏的正宗大菜了,故事模式里共有六大关,每大关又分为八小关,玩家要按照游戏故事情节的发展,一关一关清关前进。故事模式里战斗的方式可以有二种选择。一种是选择清关时限,玩家要在一定时限清关才行,超时即判负,相对来说这是一种比较容易的选择。另一种是选择顺序杀敌,在这种战斗方式里,画面上的敌方角色中的某一个身边,会有一个箭头标记出现,表示玩家应该先把这个敌人消灭。玩家要按着箭头标记的指示,一路消灭下去才行。如果一失手,消灭了本不该消灭的没有箭头指示的敌人,那原来已经被消灭的敌人就会复活,给游戏的顺利进展造成很大的困难。这种战斗方式,相对来说难度较高,但也是比较有趣味的,建议资深的玩家要选择这种战斗方式以体现自己的功力。



日本电视游戏最新排行榜前五名雄姿

1



圣剑传统Ⅲ

机型：SFC　　类型：RPG
厂商：SQUARE　　媒体：卡带
面市期：1995年9月30日
入选票数：98198

2



斗士之王95版

机型：NG　　类型：FGT
厂商：SNK　　媒体：CD-ROM
面市期：1995年9月29日
入选票数：39130

3



斗魂烈传

机型：PS　　类型：SPG
厂商：TOMY　　媒体：CD-ROM
面市期：1995年9月29日
入选票数：35927

4



模拟城市2000

机型：SS　　类型：SLG
厂商：世嘉　　媒体：CD-ROM
面市期：1995年9月29日
入选票数：29087

5



J联盟足球EX

机型：PS　　类型：SPG
厂商：NAMCO　　媒体：CD-ROM
面市期：1995年9月29日
入选票数：19801



ISBN 7-80046-975-1
9 787800 469756 >

ISBN 7-80046-975-1
Z · 136　定价：5.50元